1997年1月1日発行(毎月1回・1日発行) 第3巻第1号／通巻20号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

# 月刊 ネオジオフリーク



**特集**

- ●'96年を振り返る
- ●冬休みに行こう!!～ネオジオ関連スポット
- ●ネオジオソフト他機種への移植度チェック

全キャラ対人戦攻略

## サムライスピリッツ 天草降臨

速報!! 餓狼伝説最新作

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

わくわく7
BREAKERS
ステークスウィナー2
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

特別付録 バンド・オブ・ファイターズポスター

1997 1月号 580yen
芸文社


The Future Is Now
SNK
復活の時、来たる。



# 侍魂天草降臨

サムライスピリッツ 天草降臨™
あまくさこうりん

**天草四郎の怨念が再び現世に蘇る!**
**今度の侍魂は、天草復活編!!**

ネオジオCD版
[価格6,800円(税別)]
12月27日発売予定!
ネオジオ版[価格32,000円(税別)]は
好評発売中!

# SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON　SCITRON

## サムライスピリッツ天草降臨 -ARRANGE SOUND TRAX-

SNK　新世界楽曲雑技団



### 豪華絢爛！　魂揺さぶる曲と物語…
### 侍活劇第四弾見参！

<収録曲>天草降臨(タイトル)／修羅道(覇王丸)／川(改)(右京)／鮪の化身(ガルフォード)／自然の宴(其の弐)／心の鏡(其の弐)／鬼唄(改)(幻十郎)／続々船来女(シャルロット)／焔(火月)／水の化身(蒼月)／動なる静(天草)／静なる動(斬紅郎)／勧進元(スタッフロール)＊ドラマも収録

**CD 96.12.16 ON SALE**

初回特典　カセット・インデックス　CD:PCCB-00237　￥2,500(税込)

---

SCITRON 1500 SERIES

## サムライスピリッツ天草降臨

SNK　新世界楽曲雑技団



SNKの大ヒット剣客格闘アクション「サムライスピリッツ」シリーズ第4弾！すべてのオリジナルバージョン、S.E.&VOICEを余すところなく収録。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE&S.E.COLLECTION

初回特典
スーパーピクチャーディスク

**CD 96.12.4 ON SALE**

CD:PCCB-00231　￥1,500(税込)

---

SCITRON 1500 SERIES

## 風雲 SUPER TAG BATTLE

SNK　新世界楽曲雑技団



シリーズ最新作登場！パワーアップしたオリジナルBGMはもちろん、新キャラを含むキャラクターの全ボイス、S.E.を収録した完全盤。解説書、楽譜付。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE&S.E.COLLECTION

初回特典
CDケースサイズ・ステッカー

**CD 96.12.16 ON SALE**

CD:PCCB-00236　￥1,500(税込)

---

SCITRON 1500 SERIES　CD 96.12.16 ON SALE
ORIENTAL MAGNETIC YELLOW/O.M.Y.
CD:PCCB-00235　￥1,500(税込)
伝説のテクノユニット復活!?一度聴いたら「ヤミツキ」になること間違いなし！
<収録曲>FIBER CRACKER/TECHNOPOLISH/RYZEEN他…全13曲

VIDEO & LD 96.12.16 ON SALE
RAYSTORM / TAITO
VIDEO:PCVP-12031／LD:PCLP-00625 各￥3,800(税込)
他では絶対に見ることの出来ない世界最強のプレイを収録。R-GRAY1の華麗なるプレイは当然のことながら、R-GRAY2の2300万オーバーのハイスコアアタックも編集無しで完全収録。ハイスコア攻略のポイントをチェックできるワンポイントアドバイス「High Score Masters」も必見！解説書付。
COLOR HiFi STEREO 76min/スタンダードサイズ

Fantastic Character Series　CD 97.1.8 ON SALE
はいぱあ　セキュリティーズS/Victor Interractive Softwere
CD:PCCB-00238 ￥2,500(税込)
FCSシリーズ第5弾は、美少女ポリス育成ゲーム「はいぱあ　セキュリティーズS」。
ドラマ+ボーカル+サントラの完璧バージョンで発売。
初回特典：スーパーピクチャーディスク

サイトロンレーベルよりついに始まったラジオ番組「子安、氷上のゲムドラナイト」テーマソング
CD　Single 96.12.4 ON SALE
「OPEN SESAME～時空旅行～」(ゲムドラナイトオープニングテーマ)
CD-sg:PCDB-00007 ￥1,000(税込)
C/W「星月夜」　(ゲムドラナイトエンディングテーマ)　歌：子安武人、氷上恭子
シングル発売記念イベント!
12/15(日)13:00より、シングル発売を記念して東京・秋葉原「石丸電気ソフトワン」2Fイベントホールにてイベントを行います。入場方法は、このCDシングルを秋葉原・石丸電気5店舗(本店、2・3・6号店およびソフトワン)でお買い上げいただいた方に先着で整理券を差し上げます。当日は2人の歌とトーク、サイン会の他CD・ビデオの即売会など盛りだくさん!

CD 96.12.4 ON SALE
エターナルメロディ ドラマCD/メディアワークス
CD:PCCB-00234 ￥2,500(税込)
「KOF'96」に続く、ラジオドラマ第2弾。ラジオで放送されなかったシナリオも収録。
演出：千葉繁／声の出演：萩森侚子、大野まりな、井上美紀、新山志保、磯部弘、小山裕香、山崎和佳奈、渡辺菜生子、住友優子、冬馬由美、松田健浩、真砂勝美／音楽：林克洋、畑亜貴、伊藤ヨシユキ

CD 97.1.8 ON SALE
PSYCHIC FORCE　ドラマCD / TAITO
CD:PCCB-00239 ￥2,500(税込)
「子安・氷上のゲムドラナイト」TBSラジオ(954kHz)　毎週日曜日深夜25：00～25：30　ON AIR中

PONY CANYON　SCITRON INTERNET　新作情報　http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

★＝プレゼントのあるページを表してます
★＝賞品制度を導入しているある投稿ページを表してます

# CONTENTS

## NEO·GEO FREAK 1月号




表紙●わくわく7　©1996 SUNSOFT
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

## ゲーム以外でも大活躍 ネオジオ新時代へと加速

今年の1位は、ネオジオファン、プレステファンの両方に大きな話題を呼んだ、SNKのプレイステーション参入が断然のトップ。

セガとのクロスライセンス契約に続き、複雑な気持ちでいるファンも少なくないだろう。しかし、これもネオジオゲームの人気の高さの証明と考えることもできる。

2位は、女子高生を中心に大流行し、今や社会現象のひとつとして数えられる、大人気の顔写真転写シール制作機「ネオプリント」がSNKから登場。3つの新機能を搭載し、ゲームファン以外にも大好評である。

3位は、プレステやサターンへの移植ソフトの販売好調。これもネオジオファンには素直に喜べないニュースだ。だが、ネオジオゲームの可能性が広がるという点では賛成するべきなのだろう。

また、サムライRPGのシナリオ分けなど、納得いかないと憤慨する声も聞く。多少は本家のネオジオをひいきめに作って欲しいと思うのも、仕方がないかも知れない。

4位は、誰もが願っていた企画がついに実現した『K・O・F'97キャンペーン』。

今までは完全に受け身だった出場キャラクターの決定に、我々が積極的に参加できる、まさに「夢の企画」。ゲーム業界全体から見ても、画期的であることは間違いない。

締め切りは12月15日。まだ間に合うので、出し忘れていた人はスグ投票しよう。

5位の『K・O・F'96』の人気はご存じの通り。『'95』も大変な人気だったが、さらにそれを上回る人気ぶりだ。

6位は、予想以上の参加人数とその熱気で、ネオジオワールドを興奮の渦に飲み込んだ、ネオジオフリーク編集部主催のゲーム大会の開催。

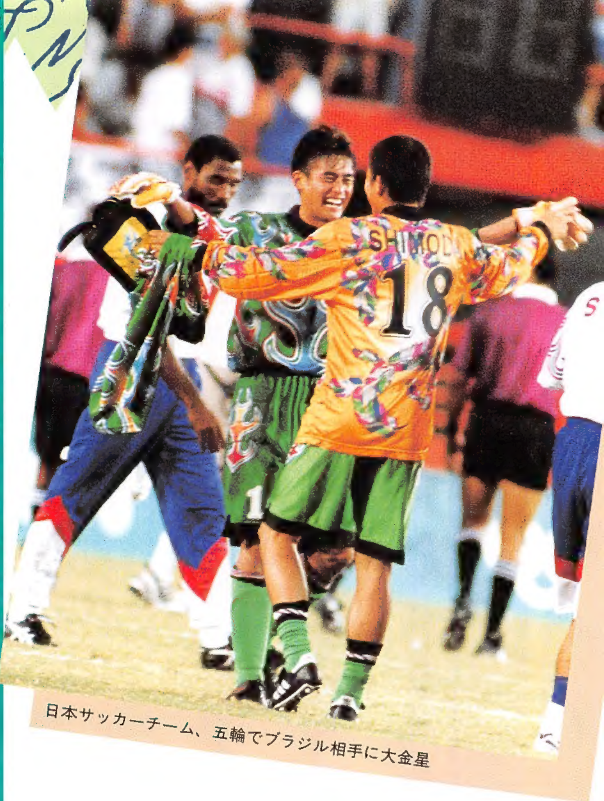
当日は、ネオジオワールド過去最高の入場者数を記録！ 表紙撮影やトークショーなど、他のイベントでも最高の盛り上がりを見せ、ネオジオファンの熱い気持ちを改めて感じた1日だった。

7位は、しばらく活動を休止していた、SNKファンクラブの再開。実際の活動は来年からだが、すでに募集を開始している。くわしくは今月号のトピックスを参照のこと。

8位は、『BOF —The Band of Fighters—』の結成。京、庵、アテナ、テリー、ナコルルの等身大ロボットが、見事な演奏を披露してくれる。

12月20日にネオジオワールドでデビュー。すでにCDの発売も決定しており、今後のマルチな活躍が期待される。

9位は、マルチメディア時代にふさわしく、ネオジオ関連メーカーのホームページ開設。昨年末のザウルスに続き、SNK、サンソフト、ハドソ



日本サッカーチーム、五輪でブラジル相手に大金星



ワールド入場者数新記録達成！ NFチャンピオンシップ



年末特別企画

~激動の1年を振り返る

# 1996年 ネオジオ10大ニュース

オリンピックだの核実験だの、国の外でも中でも色々デカいことが起こったこの1年。ネオジオ関連でも、これからの方向性をながめるうえでのキーワードが並ぶ、重要な年だった。

来年の話をして鬼に笑われるその前に、今年をちょっとだけ振り返ってみよう。



根強い人気のメタルスラッグ



3年連続のヒット、K・O・F

## 1996年の主なできごと

### 1月

- ●村山首相が退任。橋本竜太郎新首相が誕生
- ●ネオジオ専門誌「ネオジオフリーク」、月刊誌に昇格
- ●若田光一さんを乗せた「エンデバー」打ち上げ
- ●チェチェンゲリラ人質事件で露軍が総攻撃作戦
- ●仏が6回目の核実験。シラク大統領が終了宣言
- ●インターネットでSNKのホームページ開設
- ★「ビッグトーナメントゴルフ」

### 2月

- ●SNK、プレイステーションに参入決定
- ●住専処理特別法案を国会提出
- ●北海道古平町のトンネル崩壊事故で20人死亡
- ●羽生善治名人が史上初の7冠
- ●エイズ薬害で厚相が謝罪
- ●AOU'96アミューズメント・エキスポ開催
- ●キューバ軍が米民間小型機2機を撃墜
- ●ネオジオワールドイベント第1弾・龍虎の拳外伝ゲーム大会開催
- ●英皇太子夫妻が離婚で同意

### 3月

- ●初のアジア欧州首脳会議を開催
- ●中国がミサイル発射演習
- ●薬害エイズ訴訟で和解成立
- ●オウム真理教ビデオ問題でTBS社長が謝罪
- ●台湾初の総統直接選挙で李登輝氏当選
- ●第68回選抜高校野球開幕
- ●セガサターン版『K・O・F'95』発売
- ★『ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝』『マジカルドロップ2』『押し出しジントリック』『NEOドリフトアウト』/『ステークスウィナー』

### 4月

- ●韓国総選挙、与党勝利
- ●第1回NEO・GEO GAME大会『龍虎の拳外伝』異種格闘技王座決定戦開催
- ●米大統領来日、橋本首相と会談
- ●オウム裁判、麻原彰晃被告初公判
- ★『メタルスラッグ』『オーバートップ』

### 5月

- ●ネオジオ専門誌「ネオジオフリーク」創刊1周年
- ●インド総選挙で与党・国民会議派が敗北
- ●1996年度予算が成立
- ●難波康子さんエベレスト登頂、下山中遭難
- ●水俣病訴訟終結
- ●ミャンマー軍事政権がNLD党員を大量逮捕
- ●北朝鮮の空軍大尉がミグ機で亡命
- ●露大統領とチェチェン独立派が停戦で合意
- ★『NINJA MASTER'S』

### 6月

- ●2002年W杯サッカーは日韓共催
- ●'96東京おもちゃショー開催
- ●京都の病院院長、末期ガン患者を「安



来春に期待がふくらむ、サムスピ武士道烈伝



今年も大盛況のAMショー



大人気のシール作成機・ネオプリント

## SNK企画宣伝部から年末のご挨拶

ネオジオフリーク読者の皆さん、SNK格闘シリーズの新作をはじめ、サードパーティの作品などで今年1年楽しんで頂けたでしょうか。'97年は長らくお待たせしています『サムライRPG』や『餓狼』シリーズの最新作などが待機中ですので、'96年同様ご期待ください。

それと、12月20日は何の日かご存じですか？　そうです！　"BOF"がネオジオワールドでデビューする日なんです。ぜひ、皆さん応援にきてくださいね。

SNK　企画宣伝部　中村

## 1996年ネオジオ10大ニュース

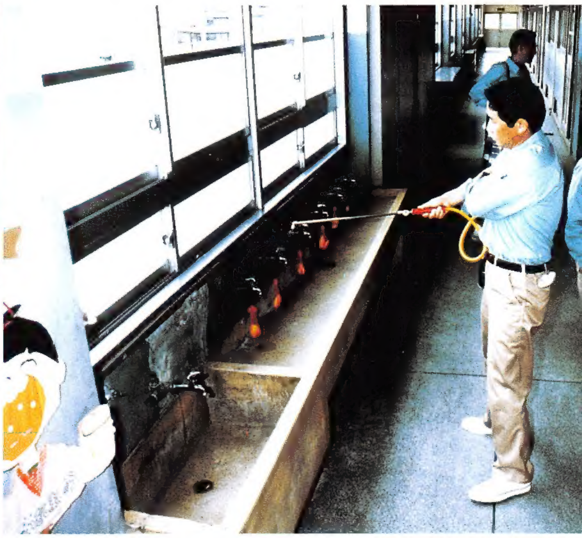
①SNKがプレイステーションに参入
②SNKの顔写真転写シール作成機「ネオプリント」登場
③他機種でのネオジオソフト販売好調
④『K・O・F'97』キャンペーンはじまる
⑤『K・O・F'96』人気爆発
⑥ネオジオ専門誌「ネオジオフリーク」創刊1周年記念「NFチャンピオンシップ～KOF'96」開催
⑦SNKファンクラブ再開
⑧ネオジオワールドでBOFデビュー
⑨インターネットで、ネオジオ関連メーカーのホームページ開設相次ぐ
⑩ネオジオワールドの「コズミックボウル」が評判に

ン、ADKが次々とホームページを新設あるいはリニューアルしている。

インターネットのアドレスは、ネオジオトピックスの欄外に掲載中だ。

10位は、「コズミックボウル」のオープン。ネオジオボウルにさまざまな演出が加わり、さらにパワーアップ。

コズミックボウルの評判は、なんとNHKのニュースに取り上げられるほど。また、12月20日には、金沢八景にネオジオボウルがオープンする。この冬休みを利用して、ぜひトライしてみよう。



O157騒動で、小学校などで徹底した消毒がおこなわれた

## 拡大し続けるネオジオに'97年も期待大!!

今年のネオジオの動きを見ていると、ゲーム以外での活躍が目にとまる。

昨年末にオープンした、ネオジオワールドのアトラクションをはじめ、インターネットやシール作成機など、今までのゲームというジャンルにとらわれず、アミューズメントという幅広い分野全体から我々を楽しませてくれた。

もちろんゲームの分野でも、格闘では『K・O・F'96』、格ゲー以外でも『マジカルドロップ2』『メタルスラッグ』『ビッグトーナメントゴルフ』など、息の長いタイトルが発表され、ネオジオの「勢い」を見せてくれた。

ゲームを核に、さまざまに動き出したネオジオ。来年も、よい意味で我々を驚かせ続けてくれることだろう。

それでは、来年もネオジオフリークをよろしく。




インターネットにSNKのホームページが開設



ネオジオボウルがコズミックボウルに

楽死」
●中国が核実験
●福岡空港で旅客機炎上
●『龍虎の拳外伝』で、ネオジオ初の限定版CDソフトが発売
●住専処理法が成立
●病原性大腸菌「O-157」食中毒拡大
●リヨン・サミット開催
★『神凰拳』

### 7月
●露大統領決選投票、エリツィン氏を再選
●アトランタ五輪が開幕
●ネオジオワールドの「ネオジオボウル」が「コズミックボウル」としてリニューアル
●米TWA機がテロによる爆発で墜落
●薬害エイズ問題で初の証人喚問
●アトランタで爆弾テロ
★「K・O・F'96」

### 8月
●巻町の住民投票、原発反対6割超す
●O-157指定伝染病に
●メキシコで邦人社長誘拐、無事解放
●読者参加ゲーム大会「NFチャンピオンシップ～KOF'96」開催
●第78回全国高校野球選手権大会で愛媛代表・松山商が27年ぶり5回目の優勝
●東京ゲームショウ'96開催
●薬害エイズ事件で安部英前帝京大副学長逮捕

### 9月
●第34回AMショー開催
●衆院解散、総選挙へ
●米、イラクをミサイル攻撃
●国連総会で核実験全面禁止条約裁決
●野茂がノーヒット・ノーラン
●ボスニア・ヘルツェゴビナで統一選挙
★『風雲スーパータッグバトル』『超鉄ブリキンガー』『ステークスウィナー2』

### 10月
●韓国、アジアで2番目のOECD入り
●新制度による総選挙投開票
●橋本首相再選
●オリックス優勝、日本一に
●猿岩石、ユーラシア大陸横断成功
●顔写真転写シール作成機「ネオプリント」登場、大好評
★『サムライスピリッツ天草降臨』『得点王　炎のリベロ』

### 11月
●大手スーパー4社で、電子マネー実用実験
●クリントン大統領再選
●『K・O・F'97』出場希望キャラクター募集キャンペーンはじまる
●鹿島アントラーズ優勝
★『わくわく7』

### 12月
●ネオジオワールドでBOFデビュー
●金沢八景に「ネオジオボウル」オープン

※★印＝新作の発売（MVS、カセット、CDのうち最も早いもの）／'95年以前に発売されているソフトのCDの再版




# 冬休みに行こう!! ネオジオ関連スポット

## 〜東京近郊編

みんな、もうクリスマスや年末年始の予定は立てたかな？ 家でゲーム三昧もいいけど、せっかくの休みだから、いろんなところに出かけてみるのもまた一興。

そんなわけで、冬休みを利用して遊びに行こうかな…。なんて思っている人への、オススメ情報を紹介するのだ!!

## 年末年始の休日を楽しく過ごすための ネオジオ関連スポット（東京近郊編）お得情報を大紹介!!

## 期間限定アトラクションも魅力的!! ネオジオワールド






エントランス前でお土産も買えるぞ！

NF読者にはもうおなじみ、SNK初の屋内型アミューズメントテーマパーク『ネオジオワールド』。全部で9つの多彩なアトラクションを筆頭に、ボウリングやカラオケ、もちろん最新ビデオゲームが多数設置されている。そうそう、おなかがすいたらレストランで食事を取ることもできるぞ。

まぁ、簡単にいえば丸1日たっぷり遊んでも遊びたりないくらいの豪華な内容ってわけ。まさに年末年始の休みを利用して遊びにいくにはうってつけの、おすすめスポットなのだ！

そんなわけで、ネオジオワールドを心ゆくまでエンジョイするための最新情報とその詳細を、くわしく紹介してみよう!!

## ネオジオ関連スポット番外編

## 最新ネオジオスポット 1 ネオジオボウル金沢八景




きたる12月20日、横浜にオープンが予定されているのが、この『ネオジオボウル金沢八景』だ。

SNKのアミューズメント施設のキーコンセプトである「スポーツアミューズメント」を前面に押し出したネオジオボウル金沢八景では、ネオジオワールドでおなじみの「コズミックボウル」をはじめとして、世界最新の体感マシン「MFX2000」やTVでおなじみの「ウルトラ電流イライラ棒」など、ボウリング＋アミューズメントを楽しむことができるぞ!!




ライトアップされるレーンが雰囲気を盛り上げるのだ

### スタッフからのメッセージ

この冬、12月20日に『ネオジオボウル金沢八景』がオープンします。

ボウリング場併設型アミューズメント施設として、どなたでもお楽しみいただけると思いますので、ぜひともお立ち寄り下さい!!




●所在地
横浜市金沢区泥亀2-13-1 八景京急ビル2F

## あの『金田一少年の事件簿』が、推理アトラクションになって堂々登場!!









なかなかイイ味出してるアトラクション入口

©金城陽三郎・さとうふみや／「金田一少年の事件簿」制作委員会

開催期間：
平成８年11月16日～平成９年１月15日
アトラクション料金：
大人　￥600
小人　￥500

すでに11月16日から開催されている期間限定の最新アトラクションが、この『金田一少年の事件簿』～首切り館殺人事件～だ！

このアトラクションは、大ヒットコミックス『金田一少年の事件簿』のアニメ映画公開とのタイアップによるもので、来年の1月15日までおこなわれているぞ。

12月14日からは、全国の東映系劇場にてアニメ映画『金田一少年の事件簿』が上映される。同作品は、前述の通りアトラクションとタイアップしているので、映画を観てからアトラクションを体験する…なんてのもイイかもね！

肝心の内容はというと、ネオジオワールドのみの完全オリジナルストーリーをアトラクション化したもの。金田一少年からのメッセージと探偵手帳を頼りに4つの殺人現場を検証し、館内に隠された7つのヒントを集めて事件の真相を究明する…という本格推理&回遊型アトラクションなのだ。

そしてアトラクションの最後の解答コーナーでは、全問正解者に金田一探偵事務所からの「探偵認定書カード」が発行されるぞ！　君の頭脳で首切り館の謎にチャレンジしてみよう!!

## DJが盛り上げる!! 未体験ボウリング現る!! コズミックボウル

### 音と光、大人の時間のボウリング

ネオジオワールドの2Fにあるネオジオボウル。ここは、最新システム『ボウラービジョンII』で8つのゲームを選んで遊べるという、ハイテクボウリング場だ。しかも毎日22時からは「音と光のファンタジーボウリング〝コズミックボウル〟」という、ひと味変わったボウリング場に変身する。

コズミックボウルとは、ディスコやステージなどで活用されている照明システム「ムービングライト」や、最新の音響システム、ディスクジョッキーによる音の演出、暗闇の中で光るレーン、ピン、ボール、その他の設備を取り入れて、今まであったボウリング場を、まるでパーティー会場のように変えてしまうという新しいタイプのボウリングなのだ。

また、限られた時間内（5分間）でストライクをとったプレイヤー全員に、プレゼント贈る「ストライクチャレンジ」など、毎日定期的にイベントを実施しているので、何回いってもあきないボウリング場だ。





コズミックボウルはこんな感じ。なかなかオシャレだね

ネオジオボウル営業時間
平日　11:00～翌３:00／
土曜　10:00～翌５:00／
日祝　10:00～翌３:00
※金・祝前日は翌５:00まで
料金

| | 平日 | 土日祝 |
|---|---|---|
| 一般 | 500円 | 500円 |
| 学生 | 400円 | 400円 |
| ジュニア | 350円 | 350円 |

●深夜料金…22:00以降100円増し
●貸しシューズ…300円

## ② ネオジオ関連スポット番外編
## コスプレイヤー必見！ コスパショップ



東京のド真ん中渋谷にある、コスプレイヤーのお助けSHOP！

いろんなキャラクターのコスチュームはもちろん、イベントのチラシや前売りチケット、さらにコスプレ情報誌などもあり、コスプレライフを楽しむための情報も盛りだくさんなのだ!!

### 冬休みのイベント

1／4（土）～1／5（日）の初売りにおいて、福袋の販売アリ。千円～5万円コースまで。

### お店からのメッセージ

コスプレに興味があれば、ぜひ一度お立ち寄り下さい。

衣裳のフルオーダーからお店にきてすぐ買える公認の既製品コスチューム、さまざまなキャラに改造して利用できる小物類のほか、コスプレライフを楽しむための情報を満載してお待ちしております。



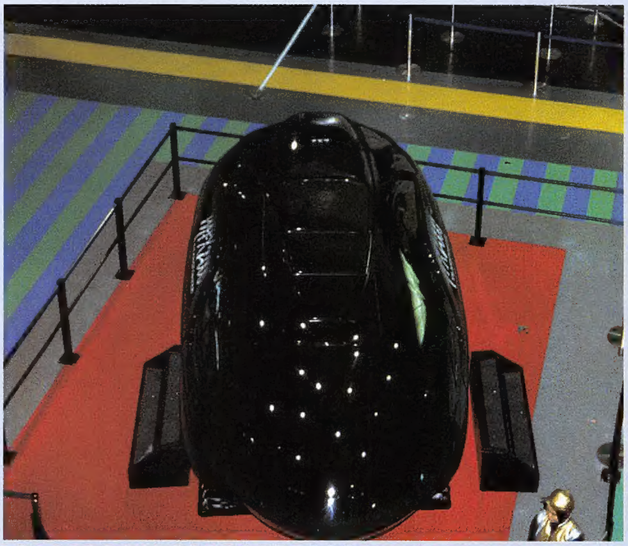
小物類も充実！　いろいろな衣装に応用できそうだ




●営業時間
12：30～20：30
（平日のみ15：00～16：00閉店）
●定休日
水曜日
12／30～1／3は休業
●所在地
東京都渋谷区神泉町7－6　芦沢ビル
●交通
JR他、渋谷駅下車

# MFX2000

衝撃の日本初上陸！
驚異の体感映像シュミレーター登場!!



## サイバーなフォルムに最新技術の映像&サウンド!!

アメリカで大人気の最新体感マシン、その名も「MFX2000」がついに日本に初上陸!!

NASAの航空機シュミレーターで使用されている6軸駆動を採用した4人乗りライドに乗り込めば、72インチの大型スクリーンに映し出される迫力映像と、映画「スターウォーズ」などでおなじみのジョージ・ルーカスが生んだTHXサウンドに合わせて、激しくリアルにアクションするぞ!!

映像の内容については乗ってみてのお楽しみだが、これから新作映像が続々登場の予定。君もぜひ、この大迫力と衝撃を味わってくれ～い！



いざ！　最新の技術を体感するのだ～!!

MFX2000プレイ料金：1プレイ¥500

# 他にもイロイロあるよ！ネオジオワールド・ミニ情報

最後に、テーマパークやアトラクション以外の情報をワンポイントで紹介！

## お腹がすいたらレストランへ
## ビアレストラン パティオ




サッポロビール工場直送の本格派ビールでおなじみのパティオでは、ランチバイキングやディナーバイキング、焼肉食べ放題などのサービスメニューが充実！

平日の正午～午後3時まではランチタイムもあるぞ。おっと、お酒は20歳を過ぎてからだよ!!

パティオ営業時間
全日11：30～23：00（年中無休）
※平日の15：00～18：00はCLOSED

## 友達同士で、パーティーで
## カラオケ&グルメ ネオ・ステージ



友達同士で遊びにいったら、とりあえずカラオケ、なんて人も多いはず。そんな人はこの「ネオ・ステージ」へGO！

各種通信カラオケ完備、選べる41室のネオ・ステージでは、唄い放題のサービスルームやケーキ＋ソフトドリンク＋2時間唄い放題のケーキセットなど、お得なサービスも。

ネオ・ステージ営業時間
平日・日・祝
12：00～翌4：00
金・土・祝前日
12：00～翌5：00

# ③ネオジオ関連スポット番外編

## 本のことならココにおまかせ！
## 書泉ブックマート




とにかく大きいこのお店、一般の本はもちろん、あらゆるゲームの攻略本が取りそろえられている。また、それに関する雑誌やバックナンバーも充実しているのだ。もちろんNFもあるぞ！

欲しい本がなかなか見つからない！　とお嘆きのアナタは、ぜひ一度訪ねてみてね。



フリークのKOFムックやバックナンバーもあるヨ！

売場とし、同人誌・声優の本も充実しています。また、2Fには輸入TRPGゲーム、トレーディングカードゲームなど、他の書店にはない商品がいっぱい…。

1F・BFにはスポーツ・一般・格闘技・プロレス関係がそろっています。

### 冬休みのイベント

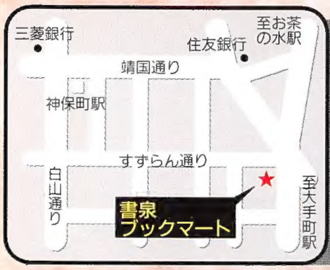
『東アジア漫画サミット』
・1月20日まで開催中

『原田志乃サイン会』
（インターネットヒロイン・'96バーチャルキャンバスナビゲーターギャル）
・12月14日　15：00～

### お店からのメッセージ

マニアックな店作りを目指しての商品構成で、昨年10月に改装。3・4Fをコミック

●営業時間
平日／10：30～19：00
休日／10：30～18：30
●定休日
水曜日
12／30～1／3は休業
●所在地
東京都千代田区神田神保町1・21
●交通
地下鉄、神保町駅下車／JR他、御茶ノ水駅下車



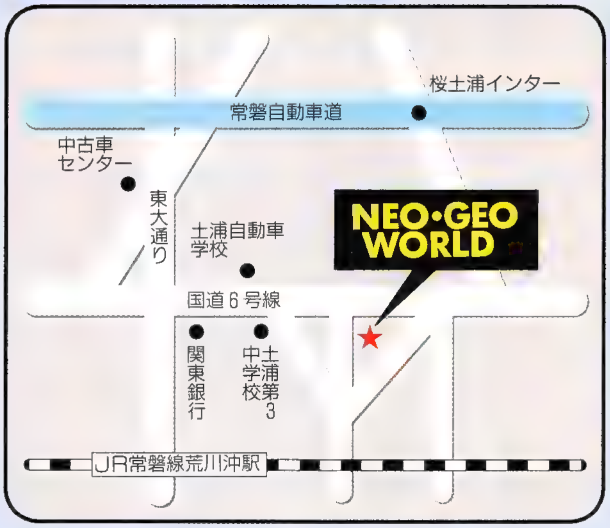
アミューズメント・テーマパーク
## ■ネオジオワールドの営業時間

平　日　12:00～翌1:00
土日祝　10:00～翌1:00
※12月21日～1月5日まで
　10:00～翌1:00
12月31日のみ
　10:00～翌6:00
※ネオジオワールドの年末年始の詳しい営業時間は、以下の番号にお問い合わせ下さい。Tel:0298・41・3115
●定休日
年中無休
●所在地
茨城県土浦市中1327－2
●交通
・JR常磐線　荒川沖駅より関鉄バス2番、土浦駅行き、大房下車（土・日・祝は10:00～21:00まで、ネオジオワールドとJR荒川沖駅間を無料シャトルバスが運行）
・常磐自動車道　桜土浦インターより約15分（無料駐車場／600台）

## 『BOF』デビューイベント開催!!



ネオジオの人気キャラ草薙京、八神庵、テリー・ボガード、麻宮アテナ、ナコルルという5人によって結成されたバンドグループ『BOF―The Band Of Fighters―』のデビューイベントが、きたる12月20日、ネオジオワールド内のイベントスペースにおいておこなわれる。このイベントの詳細は本誌89Pと138P～139Pを参照してね。




## ■チケット料金

| | 大人（15歳以上） | 小人（6歳～14歳） |
|---|---|---|
| 入場料 | 300円 | 200円 |
| [illegible] | 1,800円 | 1,600円 |
| [illegible] | 3,200円 | 3,000円 |
| [illegible] | 2,200円 | 第2、第4土曜日までの間のみ発売 10:00～12:00 |
| [illegible] | 2,400円 | 午後6時以降に発売 |
| [illegible] | 1,500円 | 館内でのみ発売 |
| [illegible] | 2,900円 | 館内でのみ発売 |
| [illegible] | 2,200円 | 午後6時以降に館内でのみ発売 |

## ■アトラクション・アミューズメント料金

| | 料　金 | 利用制限 | フリーパス券の利用 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 700円 | 身長110cm以上 | ○ |
| [illegible] | 700円 | 身長110cm以上 | 1と2合わせて2回限り |
| [illegible] | 600円 | 身長110cm以上 | ○ |
| [illegible] | 500円 | 6歳以上 | ○ |
| [illegible] | 500円 | 6歳以上 | ○ |
| Q-ZAR（キューザー） | 600円 | 身長110cm以上 | ○ |
| [illegible] | 500円 | なし | ○ |
| [illegible] | 600円 | 身長120cm以上 | ○ |
| [illegible] | 500円 | 身長90cm以上 | ○ |
| [illegible] | 300円 | なし | ○ |
| [illegible] | 100～200円 | なし | × |
| [illegible] | 100～500円 | なし | × |
| ちびっこひろば | 無料 | お子様用 | |

## 4 ネオジオ関連スポット番外編

## ゲームグッズ大集合！

## ゲーマーズ



店内すべてがゲーム関連のものに囲まれていて、ゲームファンにはたまらない！

さらにこのお店は、コスパやコミックキャッスル他、ダンパや同人誌即売会などの各種イベントを主催している㈱ブロッコリーの直営店なので、それらのイベントの申込が店頭で簡単にできるのだ。

ほかにも、KOFやサムスピのグッズが入ったネオミニや、ゲーム筐体がある。中にはKOF'96のLV.8の台もあるので、グッズをあさる合間に腕だめしをしてみるのもいいかも!?　もちろん普通のレベルの台もあるよ。

ト、コスパショップの特製コスチュームなども取り扱っています。

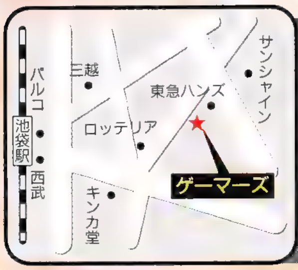
池袋サンシャインに御用の際は、ぜひお立ち寄りください。東急ハンズのとなりのジャノ目ビル3Fです。

### お店からのメッセージ

ゲーム系書籍、同人誌、CD、ビデオやテレカにチケッ



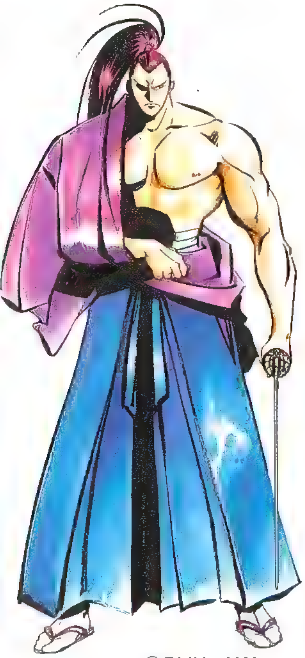
CDやビデオなども充実！　ゲーム三昧だ!!




●営業時間
11:00～21:00
●定休日
年中無休
（12／31～1／3は休業）
●所在地
東京都豊島区東池袋1－28－7　蛇の目ビル3F
●交通
JR他、池袋駅下車／地下鉄、東池袋駅下車

ネオジオキャラ声優インタビュー
サムライスピリッツ天草降臨

# コング桑田（くわた）&及川直紀（おいかわなおき）



©SNK 1996

## 昔から歌を歌うのが好きだった!!（コング桑田）

## 実は最初は映画俳優になりたかったんです!!（及川直紀）

今一番熱いゲーム『サムライスピリッツ天草降臨』!!
今回の声優インタビューは、本誌コラム連載でお馴染みのコング桑田さん（牙神幻十郎）と、今回、ゲームキャラの声を担当するのが初めてという及川直紀さん（風間蒼月）に、突撃インタビューをしてきたぞ!!





**コング桑田**

誕生日：8月23日
出身地：大阪府
血液型：B型
趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り
芸歴：12〜3年
好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：牙神幻十郎（真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）／ギース・ハワード（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、KOF'96）／ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説）
その他のお仕事：テレビ、ラジオ、CMなどで活躍中の他、リリパットアーミーにも参加している。

**及川直紀**

誕生日：1962年10月7日
出身地：東京都
血液型：知りたいのですが、わかるのも怖い
趣味：最近、チャーハン作りに凝ってます
芸歴：？
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：風間蒼月（サムライスピリッツ天草降臨）
その他のお仕事：12月にリリパットアーミーという劇団で「ボルドーの雫」という芝居を大阪・東京で、2、3月に同劇団で「秘天閣」という芝居を東京・大阪でやる。TVCM「飛び出す！えび元気」(関西地域のみ)

### とにかく大声で歌を歌えれば幸せだった子供時代!!

――この世界に入ったきっかけを教えてください。

コング「昔から歌う子供だったんです。教会の方で賛美歌を歌うのが好きでした。聖歌隊には入ってなかったんですが、お説教を聞きにいくというよりそのあとに賛美歌を思いっきり大きな声で歌えるというのが嬉しくて、毎週日曜日は教会に通ってました。

高校時代に、軽音楽同好会というところに入ってて、そこにいたいろんな仲間とバンドを組んでました。バンドブームがはじまる随分前。バンドをやっているのがかっこいいというわけでもない頃で、一番パンチのない時代だったんですが。

高校卒業してからは、『パパイヤママ・ストリート・B・B』というバンドを組んで、これが8年ぐらいつづいたんですけど」

及川「どんなバンドだったんです？」

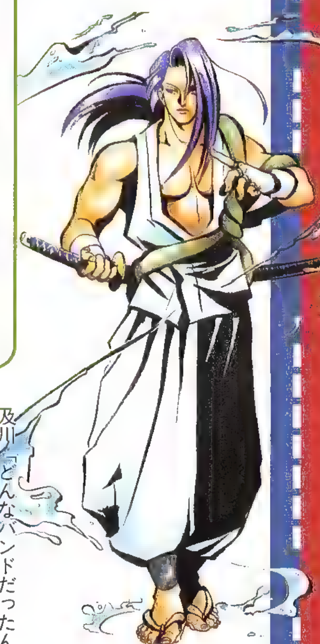
コング「リズム&ブルースとかあーゆう感じのバンドでした。その頃に、憂歌団の元マネージャーの玉井さんという方が、曲間のMCを見ていてくださってて、それで「ラジオのパーソナリティーやってみないか」という話をいただいたんです。ちょうどその頃バンドブームまっさかりで、ABCラジオでもバンドをメインとした番組が初まって…。

そのDJをやらせていただいたのが、この業界に入るきっかけです。それからテレビのパーソナリティとかCMのナレーションとかやるようになりました」

### ひょんな出会いにひょいと乗って今の自分がある!?

――それじゃ、芝居を初めたきっかけは？

コング「芝居を初めることになったきっかけは、KBSテレビのパーソナリティをやっている時にリリパットアーミーのわかぎえふ姉さんがゲストにきてくださいまして、いろいろ話を聞いているうちに僕も芝居に出たいと思ったんです。それまで芝居はおしゃれじゃないっていうか、貧乏くさいというイメージがあって嫌だと思ってたんですけど、



©SNK 1996

腕相撲勝負!!　軍配はどっちにあがるのでしょうか。注目の一番だ！





熱～く語り合う２人。何を真剣に語り合ってるのか!?

姉さんから感じる芝居のイメージはそれとは違ったんです。まあ、それがきっかけでリリパットアーミーの芝居に出させていただくようになったんですけど、芝居をやる人ってというのはハートっていうか、芝居に対する思い入れがリッチだなって思って、自分が間違ってたと、バンドマンなんてかっこばっかりつけてだめだな、中身なんてなんもないやんけってね。そこまで逆転してしまうのはおかしいかもしれないけど、そういう風に思ったわけですよ。それからですね。今までの仕事はもらうものばかり、すべては偶然というか、ひょんな出会いばっかりなんですよ。自分がクリスチャンなんでいうんですけど、神の見えざる段取りにしたがって動いているって感じで。〝ひょん〟な出会いにどう〝ぴょい〟と乗れるかどうかって感じですね。自分からやりたいと思ったのはリリパットでの芝居がはじめてなんです。そのリリパットで及ちゃんとも出会ったんだよな」

及川「そうそう」

コング「…で及ちゃんはどうなんだっけ？」

## いろいろやって辿り着いたのがリリパットアーミー

及川「僕はもともと映画俳優になりたかったんですよ。初めは東京にあるプロダクションに入ってたんです。いろいろやってくうちに演技もちゃんと勉強しなくちゃだめだなって思ってて、しかもちょうどその頃、プロダクションが分裂しちゃったりして、さてどうしようとなった時に、文芸座の養成所を受けたんです。それが、舞台での芝居がやりたいなって思ったきっかけですね。そして、その養成所に受かったので、１年でしたがそこで勉強しました。そのあとは、どんどんおかしくなって、どっちかってというとメジャーじゃなくてマイナーな芝居をやるようになっていきました。180～300人ぐらいお客さんが入るような小劇場で芝居して、その時のお客さんとの生の空気を吸いあえたらいいなと」

## カビがじわじわ生えてきて…暗い芝居は癖になる!?

及川「そのあと、今はもうない「陽気な守備隊」という劇団にいて、アングラ芝居じゃないけど、本当に新劇っていうのをつきつめてやるみたいな芝居をしてました」

コング「どんな？　たとえば雨が降ってたらどんな気分の芝居？」

## 近頃、私、凝ってます　コング桑田の巻

いろいろ趣味はありますけど、最近凝っていることというと、名刺作りですね。きっかけは、ＳＮＫのごきげんスタジオで録りをやってて、空き時間に近くの東急ハンズにいったんですわ。それでうろうろしてたら、文房具売り場にきれいなペンとかいっぱい売ってるじゃないですか。それ見てなんか描きたいと思って。ちょうど同じところに名刺サイズの紙も売ってたので、これだって思ったんです。それがはじめたきっかけですわ。

例えば、今日はカレーライスを食べたから、カレーライスの絵を描いてみるとか、オリンピックの時期なんかは、跳馬とか、新体操とか、水泳のバタフライとかその時見てた種目を自分がやってるような絵を描いたりしてね。とにかくその時、自分が見たりしたものを感じるままに描くんですよ。

だから、同じ物は１つもないんですわ。ただし、水性ペン使ってるから雨の日なんかに外で出すと、全部にじみますけど。油性にしてもいいんだけど、なんかタッチが変わってしまうから。

あと、手紙などを封するシール造りに凝ってます。ビデオのインデックスってあるでしょ。あのシールの有効活用じゃないけど、やっぱりあれに、いろいろと絵を描いて貼るんですよ。



コング桑田名刺コレクションの数々！



場所を変えて、今度はサムスピで勝負！　もちろん幻十郎VS蒼月だ!!

及川「カビがじわじわ生えてきて、その上にほほを擦りつけるような芝居」
コング「やだな（笑）」
及川「でもそういうのって快感になる時があるんです。世界にはまるっていうか。何かが起きるまでの経過みたいなことをやってたんです。日常よくあることで、ほくそえんじゃうとか苦笑いをしちゃうようなことを、ディフォルメっていうより普通にやって笑えちゃうみたいな。そういうのってとっても地味じゃないですか。だんだんやってるうちに、俺こんなことやりたかったのかなって思う時があったんですよ。
　その劇団やめて、その頃ちょうど関西の劇団が東京にきはじめてて、リリパットアーミーやら、新幹線やらそとばこまちやら。実はリリパットアーミーに初めて出た芝居が、コングさんと同じやつなんですよ。リリパットアーミーの裏方の手伝いにいってたら、突然兵隊の役が一人足りないといわれて出ることになったんです。普通、稽古に出てない奴が本番の舞台に出るなんてことは、演出家が絶対許さないんですよ。でも、そんなの全然関係なくて、ああ、そんなのもありなんだって思って。次の年からちゃんと客演として呼ばれて、それからずっとここにいます。妙に居心地がよくて（笑）」

## すべての初まりは出会いを運ぶ『パエ〜リヤ〜』

――ところでどういうきっかけでSNKで仕事をすることになったんですか？
コング「私は食べるのがすごく好きなんですよ。オーダーするのも凄く好きで人数からオーダー考えたりして。あの時も打ち上げをやっていて、パエリヤというのがすごく余ってしまったんです。ここのパエリヤの味がね、いま一つだったうえに、みんな結構おなか一杯になっていて普通にサーブ（給仕）しても食べてもらえない状態になってたんです。だからサーブする時に『パエ〜リヤ〜』といってたのをSNKの方が聞いていて、それが縁でお仕事をいただくことになりました」
及川「そうか、すべての縁はパエリヤだったのか」
コング「そうや。それでそのあともリリパットアーミーでの芝居をSNKの方が見にきてくださって、小市くんとか及ちゃんを紹介できたわけや」
及川「なるほどね。でもまさか、自分がゲームの声をやるとは思っていなかったな」

## キャラへの思い入れは半端じゃないぞ!!

――それぞれキャラクターのイメージを教えてください。
コング「幻十郎は、感情は殺して、わりとカンで生きてるようなところがあるなって思いますね。ほら、回を重ねるごとにいろいろな設定をもらうわけじゃないですか。そのたびに見えてくるわけですよ。こいつこんな苦労してたのか、こういう過去があったのかって、自分のヘビーさとか感情とかそういうのを殺してるというか、見せないようにしている幻十郎というのがね。今度のCDでも『こと』っていう女とのからみで、いろいろはいってますよ」
及川「蒼月に関しては、一種作ろうと思ってはいるんですよ。火月に対して悪役に徹しようって思ってるんです。火月に対して凄く思い入れがあるんだけど、見せたくないなって思ってて。基本的に忍者で抜け忍を追いかける。自己犠牲じゃないけど自分は死んでもいいなって思っているというか。かっこいいし、実はいい人なんだけど、それを表には出したくないって思ってるんじゃないかな。やさしく包むんじゃなくて、厳しくして相手を育てる、そうですね、父的なところがあるんですかね」
――話し方も、すかしてる感じですよね。
及川「そうですね、淡々としてますからね。気持ちよくセリフをいおうとすると、抑揚がついちゃうじゃないですか。さらっと流すって意外とこれつらいんですよ。役者のいやらしい感情ですかね、どうしても抑揚つけて、『お前のことを考えてるんだ！』とか『愚かなことを！』って力をこめていいたいのを必死にこらえて、すっといったりしなきゃならなくて大変でしたね。でも、それがこの蒼月のやさしさなのかなって、なんか隠した方がよけい出るみたいな」
コング「隠してるよな、ほんま。幻十郎にしてもギースにしてもそうや。隠してますな」
及川「だから、アレンジアルバムのドラマを録る時に、一緒にやってた山西さんの火月に引きずられて、つい感情的になっちゃったりして、大変だったですね」

## 役作りは人それぞれ…つらけないのはすご〜く大変!!

――役づくりなどはどんなイメージでしましたか？
コング「スタジオで、ポニーテールにしてみたりして録音したりして。とにかく、自分の中でイメージを膨らませておいて、いたこみたいな感覚ですね」
及川「とにかく抑揚を押さえることだけに専念してました」
――おもしろいエピソードなどあったら教えてください。
及川「ガルフォードの小市くんと同じ日の収録だったんです。彼って役に入るために、ガルフォードのキメゼリフとかをずーっといい続けてるんですよ。だから、最初にガルフォードの録りをやってて、みょうに引きずられちゃうことがあって、いつのまにか、“ゴー!! パピィ!”とかいわれると俺はガルフォードだ。いや、違う俺は蒼月なんだ。っていうのを繰り返してたりして」
コング「役作りは人それぞれですからね。俺なんかも髪の毛を上にして、髪の重たさとかあるじゃないですか。動く時に。そんなふうにしたりして、役に入ってったりしましたね」
――収録中に苦労したことなんかはありますか？ 確か及川さんは声をあてる仕事っていうのは初めてですよね。



なかなか上手くとれません。でも笑顔は忘れずに…


「クレーンゲームは俺に任せろ！」狩猟民族・コング桑田の本領発揮!!

及川「やっぱりきめのセリフですかね。〝はっ〟とか声をはらなきゃいけないセリフとか、人を斬る時の声なんかをクールに決めるのが大変でした。声を張るとどうしても声が大きくなってしまうし、熱も入ってしまったりするから、それを冷やさなきゃいけない。どう声を出したらいいのか分らなくなって…。しかも、先に録ってたのがガルフォードですからね（笑）。もう全部イケイケじゃないですか」
コング「作家の人が考えているイメージとかニュアンスに近づけるのが難しかったですね。このいいまわしは、このキャラはいいませんよ、とかいわれちゃう時があったりしてね」
――気にいっている台詞はなにかありますか？
コング「〝あほうが〟とか。日常生活でよくでてきますね。自分に対してよく出てくる言葉の一つです。人に対しては思いませんけどね。俺はそれかな」
及川「僕は苦労した台詞ということでは〝余りの弱さに笑いが〟というセリフをクールに決めるのが結構大変だったんですよ。でもこないだゲームやってる時に聞いたら、なかなかはまってて、いってるいってるって（笑）。でも勝つまでが大変だったんですよ」

## インストラクターでならした及川狩猟民族のコング


見よ！　これが今日の戦利品だぜ！　イエ～イ!!

――ゲームはおやりになるんですか？
及川「時々、ゲーセンにいったりします。昔、歌舞伎町のゲーセンでインストラクターをしていました。その時からゲームはやってますね」
コング「反応がみたいっていうのもあるしな。誰使ってんのかなってね」
及川「ゲームやるのに後ろで待ってて蒼月使わないかなって思ってたんだけど前の人、幻十郎を使ってましたよ」
コング「使ってる人いたら背中にシールはってあげたいな」
及川「コングさん、後ろで声出してるんじゃないの（笑）」
――ところでコングさんは、ゲームはおやりになりますか？
コング「クレーンゲーム。狩猟民族としてね、やってしまうんですわ。買った方が安いっていわれるんだけど、違うねん。狩猟民族としての喜びですかね。いくところは決まっていて梅田のロフトの近くのゲーセンかな」

## 芝居の方は2人一緒なのでよろしく!!

――今後の活動予定を教えてください。
コング「ゲームの方は知りません。秘密はちみつといっといてください（笑）。乞う御期待ということで。がんばります。芝居の方は及ちゃんと一緒に…」
及川「12月にリリパットアーミーで〝ボルドーの雫〟という芝居をやります。12月10日から17日まで大阪の近鉄小劇場で、22日から27日まで東京のスペースゼロで。2月にもやっぱり東京と大阪で〝秘天闇〟という芝居をします。なんか、ずっとコングさんと一緒だね」
コング「うん」
及川「半年ぐらいあいてたんじゃない」
コング「でもこれから4月頃まで、3本ぐらい芝居があります」
及川「俺が2本かな」
――それでそのうち2本が…。
コング・及川「一緒です」
コング「それのどれかに小市がからんでくるかもしれないな。とりあえず、出てますんで、見にきてください」
――最後にファンの皆さんに一言お願いします。
コング「かえるのことは心配しないでください。また、探しておきます」
及川「蒼月を愛してあげてください」
コング「愛に飢えてるからな」

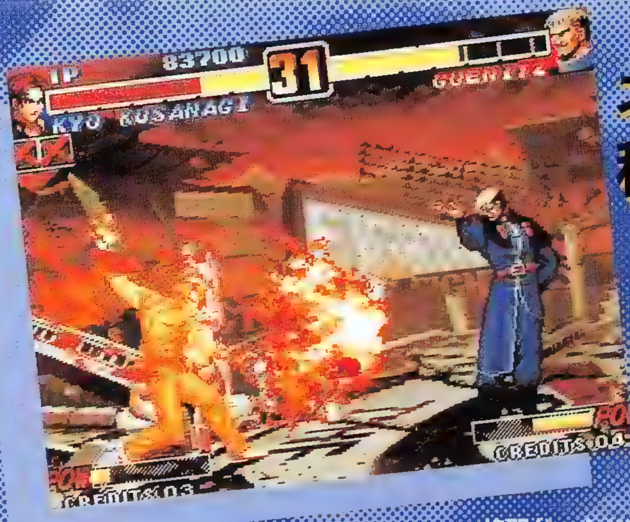
**ファンレターの宛先**
〒112
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
(株)芸分社　分室
ネオジオフリーク編集部
「コング桑田・及川直紀ファンレター」係

## 近頃、私、凝ってます
## 及川直紀の巻

最近凝ってるのが、チャーハン作りなんですよ。結構まめに料理は作るんですけど、今は、とりあえずチャーハンかな？
中華鍋ちゃんと用意して、油ひいて、卵入れて、具を入れていくんですけど、入れるものはあんまり決まってないです。でも、必ずナルトはいれるんです。これは、ちょっとしたこだわりかな？
あと、ネギもいれます。その時の体調と気分によって、ネギのいため具合が全然違ってくるじゃないですか。それで、体調とかコントロールしたりして。なんか、今日は変だなとか。あぁ、今日俺だめだ、とかね（コングさん曰く『焼き飯占い』）。
料理って、凝り出したらとまらないんですよ。入れる具とか、入れる順番とか。どのタイミングで具を入れるかによって、物が変わってくるじゃないですか。卵一つとっても、普通の卵か、ヨード卵かとかね。変なこだわりなんですけど、なんか茶色い卵の方が、よさそうに見えるんですか。それでついつい方の卵を買っちゃったりしてね。
具は、カニ缶とかよく入れますね。まあ、あったらなんですけど。時々、季節のものを入れてみたりとかもします。
なにか、いい具があったら教えてください。


炒め方が大切です！


ほ～らできあがり!!　どうぞ召し上がれ！




## ネオジオゲームの他機種への移植度＋αを大紹介!!

# ネオジオソフト他機種への移植度チェック

格闘ゲームがブームになって久しい今日この頃。いわゆる"次世代機"と呼ばれるハードにもネオジオゲームがドンドン移植されている。
そこで、ネオジオユーザーや次世代機のハードを持っている人ならずとも気になる、ネオジオゲームの移植具合などを紹介してみよう!! （編集部調べ）



**移植版の中身は？ 違いは？ 気になる部分をまとめて解析**

## サターン版

**FOR SATURN**

発売日：1996年11月8日
価　格：CDソフトのみ／5,800円，拡張RAM＋CDソフト／6,800円
備　考：拡張RAMカートリッジ対応ソフト

### いろいろな機能がついて満足感バッチリなのだ!!

ネオジオ格闘の人気シリーズ『サムライスピリッツ』第3弾のサターン移植版だ。『リアルバウト餓狼伝説』で好評だった拡張RAMカートリッジの使用により、この作品でも短いロード時間でプレイが楽しめるぞ。

また、オリジナル版の要素はもちろん、オプション機能で試合時間や攻撃力を好きなように変更できたり、ボタン1つで簡単に武器飛ばし技が出せたりと、かなり充実。



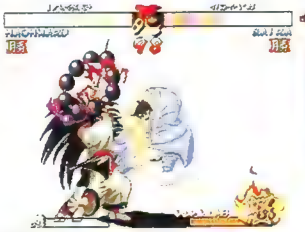
見た目、操作感バッチリ。連続技も忠実！

### 中身はそのままこれぞ完全移植!?

プレイ感、ゲーム内容、グラフィックなどについては、本当に細かい部分をのぞけば、完全版といってもさしつかえないほどのデキ。

ハード的な制約による違いなど、ほとんどアラ探し的なものぐらいしか見当たらない。

連続技もオリジナルと同じものが入るので、侍シリーズが好きな人は「買い」だ！



攻撃力MAXにすれば、けずり1回でもKO！




メーカー：SNK
MVS発売日：1995年11月15日

## プレイステーション版

**FOR PLAYSTATION**

発売日：1996年8月30日
価　格：5,800円
備　考：

### PAD SET機能で自分好みのボタン配置可能

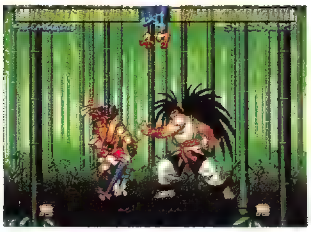
サターン版に先駆けて発売されたプレイステーション版が、このソフト。難易度や言語の変更だけでなく、パッドセット機能で攻撃ボタンを自由に変更が可能だ。

強力な武器飛ばし技をボタン2個同時押しで簡単に出すことができるぞ。

### 技や性能は再現…あとはスピード感か!?

で、肝心の内容の方だが、さすがにネオジオ版やRAMカートリッジ対応のサターン版と比べるのは酷といったところか。キーレスポンスがもったりしていて、ゲームテンポもゆっくりに感じる。対戦の合間にあるデモなどが飛ばせないのも…。一部の連続技が入りにくい（特に後ろからの）などもあるが、基本的な部分（グラフィックや判定、CPUのアルゴリズムなど）は結構よくできているぞ。

ネオジオ版であった裏技の数々は、かなり忠実に移植してあるので、昔のNF片手にプレイするのもいいかな？



裏からの連続技は…このあとガードされる



斬紅郎を使って対戦できるぞ

# THE KING OF Fighters'95

## サターン版
FOR SATURN

発売日：1996年3月28日
価　格：7,800円
備　考：拡張ROMカートリッジ付属

### 拡張ROMの実力はどんなもんでしょ？

『リアルバウト餓狼伝説』以降で共通使用の拡張RAMの先駆ともいえる「ツインアドバンスドROMシステム」を同梱した、人気タイトルの移植作。付属のROMは'95専用だが、ロード時間の短縮に一役買っている。

ふっ飛ばし攻撃やパワーためなどの特殊動作が1個のボタンで出せるように設定されているのもイイ感じだ。

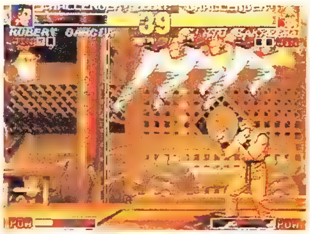

弱強すりかえ強力連続技も健在なのだ！

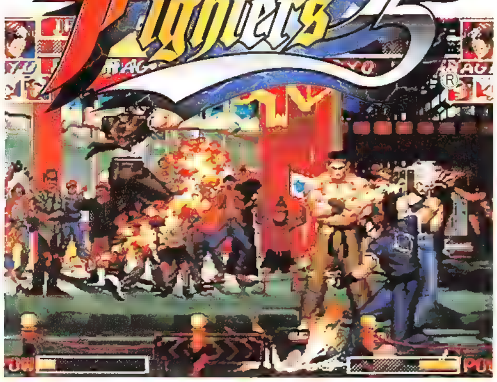
### 移植はかなり忠実'96にも期待大か…

ゲーム自体の移植度もさることながら、各種特殊システム（連打キャンセルや弱強すりかえ等々）なども忠実に再現されている。血眼になってアラ探しすれば多少の違いはあるものの、ささいな違いはどうでもよくなるほどのデキ。

あえて一言いうとすれば、移植ならではのオプション関係を色々つけて欲しかった。

ちなみに、CPUの強さも忠実に移植されているので、とっても強いぞ（笑）。


ロバートの空中龍虎乱舞も可能だぞ



メーカー：SNK
MVS発売日：1995年7月25日

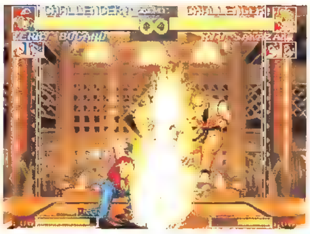
## プレイステーション版
FOR PLAYSTATION

発売日：1996年6月28日
価　格：5,800円
備　考：

### オプション充実!! ボタン1つで必殺技

なんといってもオプション機能（特に対戦）の充実ぶりが目につく。攻撃力やタイムを変えたり、必殺技を1個のボタンで出せるようにできたり、はじめからパワーゲージMAXにできたりと、とにかく色々できる。

腕前の違う友達同士で対戦する時も、ハンデ戦風に設定することで結構盛り上がるゾ。


攻撃力ゼロにすれば、連続技の練習に最適

### 対CPU戦が簡単 練習にも最適なのだ

パッと見はかなり似ているが、どうも操作感覚が違うような…パッドでやったからかな？ 必殺技の弱強すりかえや、連打キャンセルなどの特殊システムはないよ。

CPUは必殺技を連発するので、うまく対応すれば簡単にクリアが可能だぞ。

細かい点では跳び込み攻撃ののけぞり時間が長く、連打可能の弱技から連打のタイミングで強攻撃につながったりするので、オリジナルにはない強力連続技が作れるのだ。


こっちは追い討ち1回で打ち止めなのだ

# 餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

メーカー：SNK
MVS発売日：1995年3月27日

## サターン版
FOR SATURN

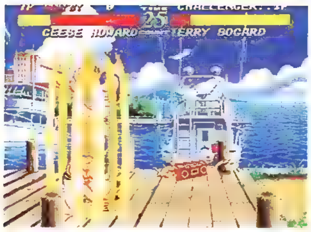
発売日：1996年6月28日
価　格：6,800円
備　考：

### 懐かしの潜在能力や特殊モードも健在!!

オリジナル版を忠実に移植してあるが、HOW TO PLAYが削除されたためにエキスパートモードがなくなった。とはいえ、その他の特殊モードはそのまま。

RAM対応の最新ソフトとくらべると全体的な進行がゆっくりに感じるが、まぁ、くらべる方が無理があるかも。

オリジナルと同様のコマンドでボスも使えるし、あとはVSモードが欲しかった…。


空中ガードが強化。レイジングも余裕！

### ジョイスティックが欲しくなるトコロ

見た目や技の感覚、性能などはかなり似ているが、技ヒット時のスローが長い（特にオーバースウェー関係）。ステージによって、スローがかかったりかからなかったりの差が大きかったりもする。

オリジナルとの相違点としては、空中ガードが強い、ということがいえる。地上技をガードできたり、ジャンプの昇りで弱技を出し、降りで空中ガードなども可能だ。

連続技は結構忠実のようだ。

### スピードアップモード

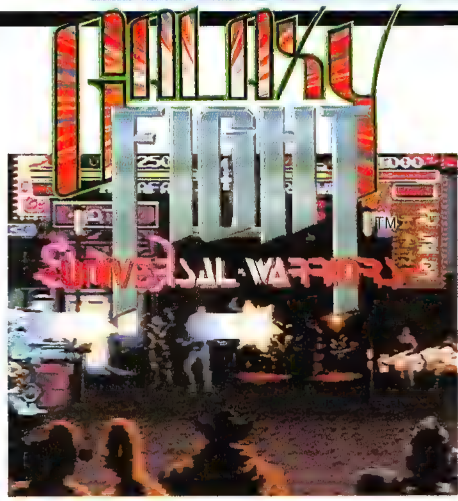
オリジナル版にもあったモードで、攻撃がヒットした時のヒットストップが短くなり、攻防の展開が早くなるぞ。

コマンド：プレイヤーセレクト時に、1Pなら1P側の、2Pなら2P側のスタートボタンを押しながら決定ボタン（X or B）を押す。

### ちびっこシステム

これもオリジナル同様。キャラが小さくなった状態で対戦ができる。飛び道具などは縮小されないので、かな～り面白い裏技なのだ。

コマンド：2P対戦でプレイヤー選択後、対戦キャラ表示デモ（全身像）の前から、1P2PともにY+Aボタンを同時に押しっ放し。



メーカー：SUNSOFT
MVS発売日：1995年1月24日

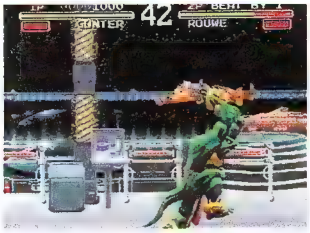
## サターン版
FOR SATURN

発売日：1995年11月22日
価　格：5,800円
備　考：

### ある意味で忠実な移植作といえます

オプションで変更（選べる）できる項目が少ないかな？というのが第一印象。必殺技が1ボタンで出せる（強のみ。ため技は不可）など、便利な部分もあるだけに、ちょっと気になる。ボタン配列の変更くらいはつけて欲しかった。

文句ばかり並べているようだが、ロード時間はかなり短く感じた。これって結構重要な部分だと思わない？



レバー1回転も、ボタン1個で楽々！

### ゲーム内容もかなりいい感じ

見た目やプレイ感覚については、大きな違いは見当たらないように感じた。キャラはスムーズに動くし、独特の慣性がついた動きも再現。

前述の通り、必殺技を1ボタンで出せるので、必殺技の投げボタンを連打しながらダッシュなど、他ではできない遊び方もできるぞ。



ボスキャラも使えるぞ！　当然ボーナス君も

### オプションに満足!! これぞ家庭用ソフト

こちらはオプションで色々と変更できるので、かなり幅広く遊ぶことができるぞ。

オリジナルに忠実なサターン版とくらべると、対称的な作りになっている。

### がんばってクリアすれば各種裏技で遊び放題!!

何といっても、オリジナル要素である"SUPER"データがらみの裏技が魅力。

やり方は、メインキャラ8人のエンディングを見る（フエルデンを倒す）ことが条件。コンティニューやキャラ変更OKなので、こまめにセーブすれば、かなり簡単にできる。

8人クリアの"SUPER"データを呼び出すことで、VSモードでボスキャラが使え、タイトル画面でLRすべてと↑、△を押しっ放しでスタートし、キャラセレクト画面に入れば対CPU戦もできる。

また、"SUPER"データをロード後キャラを決定し、ラウンド開始までL1R2押しっ放しでキャラが大きくなり、同条件でL2R1押しっ放しでキャラが小さくなる。



ボーナス君でCPU戦…勝てっこねぇ！



デカキャラ対戦！　かな〜りでっかい

## プレイステーション版
FOR PLAYSTATION

発売日：1996年5月3日
価　格：5,800円
備　考：メモリーカード対応

WORLD HEROES PERFECT™

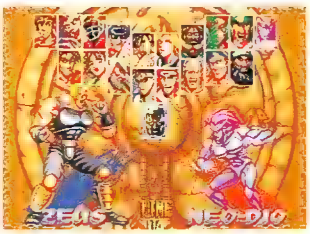
メーカー：ADK
MVS発売日：1995年5月25日

### まいった！優勝！ オマケ要素にも満足

MVS版とCD版の集大成＋αともいえる、豪華な内容。

オプションではボタン配置や試合時間の変更ができ、隠しキャラがはじめから使える。対CPU戦用のエンディングも追加されているぞ。

他にもシステムの詳しい解説や必殺技の性能、イラストなどのビジュアルデータを画面で見ることができる。描きおろしのCGイラストも収録されているぞ!!



ボスキャラもコマンドいらず。ナイス！

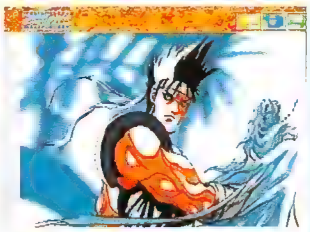
### ここまでやってくれると細かい点は気にならない!?

MVS版では使えなかったゼウスが、最初から使用可能。エンディングも追加されているし、かなり満足のデキだ。

CPU戦での試合間のロードはないに等しいし、対戦もスムーズに遊び込める。連続技も画面端以外ならオリジナルそのままの感覚でOKだ。

気になったのは必殺技のボタン部分の受付が「ちょっとシビアかな」といった程度。

結論。買って損のない1本！　ワーヒーファンの人にも、そうでない人にもオススメなのだ。



描き下ろしグラフィックにも満足！

## サターン版
FOR SATURN

発売日：1996年8月9日
価　格：5,800円
備　考：

# 今後の発売予定ソフト はこんな感じになっているぞ

## REAL BOUT 餓狼伝説

メーカー：SNK
MVS発売日：1995年12月21日

### サターン版

FOR SATURN

発売日：1996年9月20日
価　格：8,800円
備　考：拡張RAMカートリッジ付属

### 拡張RAM本領発揮 快適にプレイできるぞ

拡張RAMを同梱した最初の1本。このRAMカートリッジは、これ以降の対応ソフトに共通で使えるぞ。

拡張RAM使用なのでロード時間はかなり短く、オプション機能のパッドセットでボタン配置の変更が可能。

基本的に、オプションで変更できるのがオリジナルとほぼ同じなので、欲をいえばVSモードなどが欲しいところか。



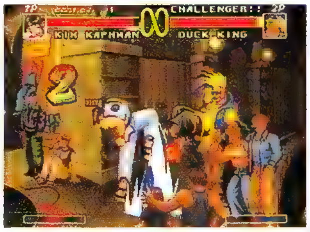
ギースタワーの端も再現（笑）！

### 攻略陣も納得の1本！「ギース最後の闘い」

内容に関していえば、かなり移植度は高いといえそうだ。連続技はオリジナル同様のものが使えるし、見た目や動きなども全然違和感がないぞ。

CPUはレベルをアーケードにしても、ちょっと弱いような気がする。

また、細かい部分でいえば、ボイスがいくつかけずられていたりするが、ハッキリいってプレイしていても気がつかないくらいのレベルだ。



鳳凰天舞脚→飛燕斬もできるぞ！

## THE KING OF FIGHTERS '96

メーカー：SNK
MVS発売日：1996年7月30日

年末年始の発売ラッシュを前に、ネオジオからの移植もいくつかビッグタイトルがスタンバイしている。

ゲーセンで対戦に燃えたあとは、ゆったりと「おうちゲーム」が理想!? おっと、目を休めるのも忘れずにね！

### サターン版

FOR SATURN

発売日:1996年12月27日発売予定
価　格:CDソフトのみ/5,800円,拡張RAM+CDソフト/7,800円,限定ダブルパック/9,800円
備　考:拡張RAMカートリッジ対応。限定ダブルパックは『'95』+ROM、『'96』+拡張RAMのセット

### もうすぐ'96に会える！ ダブルパックも魅力的

いわずと知れたKOF最新作のサターン版は、早くも年末の27日に発売予定。拡張RAMカートリッジ対応でロードもスムーズ。必殺技を1つのボタンに振り分けることもできる。もちろん難易度の変更やパッドセット、各種プレイモード機能もついているぞ。

また、限定KOFダブルパックも同時に発売される。これは『'95』のCDソフト+ROMと『'96』のCDソフト+拡張RAMのセットで、別々に買うよりも値段が安く、お買い得なセットなのだ。

オリジナル版を持っている人にもオススメの1本だぞ。



PSの餓狼は渋いパッケージ



こちらはお買い得なダブルパックだ。いい感じ！



'96のパッケージ。待ち遠しいね

## REAL BOUT 餓狼伝説

メーカー：SNK
MVS発売日：1995年12月21日

### プレイステーション版

FOR PLAYSTATION

発売日:1997年1月10日発売予定
価　格:5,800円
備　考:メモリーカード対応

### いよいよPSでも登場 各種オプションも追加!!

待望のプレイステーション版『リアルバウト』は年明けの1月10日に登場の予定。

2P対戦専用の「VSゲーム」やサバイバルモードなどの各種モードにくわえ、オプションでパワーゲージを常にMAXにしたり、LRボタンに必殺技を振り分けたりできる。

ほかにも、オプションで変更した内容をセーブできたり、「THE MASTER ART」なるモードで、各キャラごとの連続技（コマンド+ダメージ値+HIT数）を観賞できたりできるぞ。

## 今後の移植タイトルリスト

### サターン発売予定

| タイトル | 発売予定日 | 価　格 |
|---|---|---|
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 97年春予定 | 価格未定 |
| メタルスラッグ | 97年春予定 | 価格未定 |

### プレイステーション発売予定

| タイトル | 発売予定日 | 価　格 |
|---|---|---|
| サムライスピリッツ剣客指南パック | 97年2月予定 | ¥5,800 |
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 97年春予定 | 価格未定 |
| メタルスラッグ | 97年春予定 | 価格未定 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 97年春予定 | 価格未定 |



# サムライスピリッツ 天草降臨

©SNK 1996

## システム追加情報&全キャラ対人戦攻略だ!!

家庭用も発売され、ますます盛り上がりを見せる『サムライスピリッツ天草降臨』。今回はシステム追加情報&解析、そしてもちろん全キャラ対人戦攻略&連続技紹介と盛りだくさん！　しっかり読んでライバルに差をつけろ！

システム解析／ジェイケイ

| SNK | 格闘アクション | 378MB |
|---|---|---|
| MVS 発売中 118,000円 | カセット 発売中 32,000円 | CD 12月27日発売 6,800円 |

### 制限タイム&ライバルキャラ表

| 名　前 | 制限タイム | ライバル |
|---|---|---|
| 火月 | 9:00 | 蒼月 |
| 蒼月 | 9:00 | 火月 |
| 覇王丸 | 8:00 | 幻十郎 |
| ナコルル | 9:00 | 幻十郎 |
| リムルル | 9:00 | 幻十郎 |
| 半蔵 | 9:00 | 十兵衛 |
| ガルフォード | 9:00 | タムタム |
| 狂死郎 | 10:00 | 右京 |
| 右京 | 10:00 | 狂死郎 |
| 幻十郎 | 8:00 | 覇王丸 |
| 閑丸 | 8:00 | 覇王丸 |
| 破沙羅 | 10:00 | 骸羅 |
| 骸羅 | 10:00 | 破沙羅 |
| 天草 | 10:00 | 半蔵 |
| 十兵衛 | 8:00 | 半蔵 |
| シャルロット | 8:00 | 覇王丸 |
| タムタム | 10:00 | ガルフォード |

**ライバルキャラとの掛け合いデモ ～第1戦～第6戦**

- タイム内にたどり着けた場合
  - 天草登場デモ
  - ゲーム
  - 斬紅郎登場デモ
  - ゲーム
  - 最終デモ
  - ライバルキャラ戦
  - エンディング
  - スタッフロール
  - ネームエントリー
- タイム内にたどり着けなかった場合
  - 天草倒されデモ
  - ライバルキャラ戦
  - バッドエンディング

## エンディングまでの流れ

今回から新たに導入された「制限タイム」と「ライバルキャラ」。これらは各キャラごとに設定されている。




いちばん最初のデモで出てくるのがライバルキャラ

図で示す通り、ライバルキャラとはボス戦のあと、いちばん最後に闘うことになる。

また制限タイム内にボスキャラの天草四郎(悪)までたどりつかないとなんと、ライバルキャラが天草を倒してしまうのだ。そうなってしまうと、たとえそのあとにライバルキャラを倒してもバッドエンディングになってしまう。

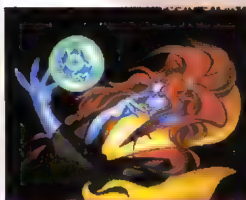
もちろん、乱入された時などのタイムは計算されないので安心しよう。

## ボス 天草四郎時貞(悪)

今回、ボスとして復活&タイトルロールを獲得したわりには、かな～りカゲがうすい天草(悪)。「修羅・羅刹両方の技が使えるのでは？」なんて思ったがそんなこともなく、実はプレイヤーキャラにくらべ単に顔色が悪いだけ？　というウワサも。

### プロフィール

| | |
|---|---|
| 声優 | 矢野栄認 |
| 流派 | 不明 |
| 武器銘 | ガダマーの宝珠 |
| 生年月日 | ??? |
| 年齢 | ??? |
| 出生地 | ??? |
| 血ノ型 | ??? |
| 身長 | 6尺 |
| 体重 | ??? |
| 三体数 | ― |
| 趣向 | 人間の暗黒面を誘い、魔界に引きずり込むこと |
| 家族構成 | ??? |
| 宝物 | 自分 |
| 好きなもの | 人間の、苦しみもがく姿 |
| 嫌いなもの | 人々の幸せ |
| コンプレックス | 精神が2つに分かれたため、なくなった |
| 尊敬する人 | 自分 |
| 剣の道についてどう考えている? | ・・快・・感・・・・・ |



うーん、顔色悪いねえ。でも他に違うところは…謎

## 壬無月斬紅郎

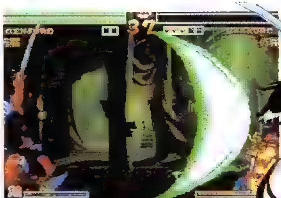
天草を倒すと前作で圧倒的な強さを誇ったボスキャラ、壬無月斬紅郎が登場。修羅・羅刹を越えたコイツの強さは今回も圧倒的！

### プロフィール

| | |
|---|---|
| 声優 | 伊藤えん魔 |
| 流派 | 無限一刀流 |
| 武器銘 | 紅鋼怨獄丸 |
| 生年月日 | 1743(延享元年).9/6 |
| 年齢 | 46歳 |
| 出生地 | 京都 |
| 血ノ型 | A型 |
| 身長 | 8尺4寸 |
| 体重 | 40貫目 |
| 三体数 | ― |
| 趣向 | 強い剣士と闘う |
| 家族構成 | 妻「美鈴」(故)<br>長男「覚之進」(故)<br>長女「詩織」 |
| 宝物 | ない |
| 好きなもの | 極限での死合い |
| 嫌いなもの | 己自身の弱い心 |
| コンプレックス | 「鬼」を克服できずに「鬼」に飲み込まれたこと |
| 尊敬する人 | いない |
| 剣の道についてどう考えている? | 斬撃にて　破天を得ん |

### 必殺技表

| 必殺技名 | 技特性 |
|---|---|
| ●必殺技 | |
| 無限流　無法拳 | 正拳突きを行う |
| 無限流　疾風斬 ㊓ | 地面を這う衝撃波を発射する |
| 無限流　天崩斬 ㊓ | 地面を切り裂き、踏み込んで敵を斬る |
| 無限流　不動 ㊓ | 片手で相手の武器を取り、攻撃する |
| ●武器飛ばし技 | |
| 無限流　無限砲 ㊓ | 超巨大残像が弾となり発射される |



うおーっでかー！　これが武器飛ばし技「無限流　無限砲」



最強の鬼、再び登場

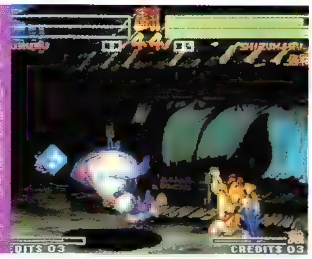
※記事中のコマンドはキャラが右向き時のものです。

# システム追加情報

## 実用編

### 追加必殺技

リムルル、火月、蒼月の追加必殺技、というか特殊技のようなものが3つ。蒼月の浮月操水は思ったより動かない。まぁ、あれでグイグイ動いたら強すぎて反則か。



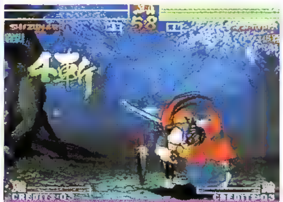
リムルルの追加必殺技、ちょっとだけ攻撃判定アリ

### 追加連続切り

以下の3人のキャラには追加連続切りが存在する。なかでも注目は閑丸。この連続切り、なんと最後のDで「ごめんなさい」とおじぎをし、しかもそれが頭突きとしてヒットするのだ。対戦でこれを決められるとかな～りイヤかも。

追加連続切り

| キャラ名 | コマンド |
|---|---|
| 緋雨閑丸 | C・C・D |
| 風間火月 | ①C・B・B・B<br>②C・C |
| 風間蒼月 | ①C・B・B・B<br>②C・C |




「ごめんなさい」といいつつ頭突き。かなりの屈辱技だよ、コレは

## お遊び編

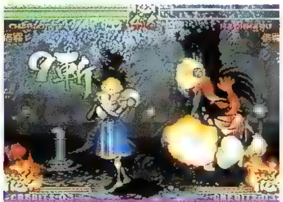
どれもあんまり実用性はないけど、やってて楽しい小ネタ集。対戦に疲れたら試してみれば？

### 必殺技関係

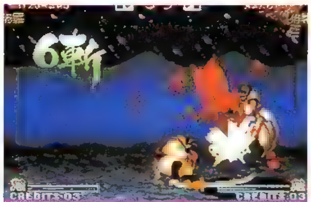
リムルルが素手状態でコンルシラルを出して時間切れまで氷の上に乗っていると、落ちたとき首振りアクションをする。「だから何？」っていわれても困るんだけど、カワイイので許してくれい。

次はシャルロット。スプラッシュグラデーションヒット後、AからDのいずれかのボタンを押すことで技の決めポーズが変化する。好みのポーズでとどめをさせば、より感情移入度アップ⁉。

最後に、先月号で「緋雨閑丸の『真・雨流れ狂落斬』はDボタン入力時間で威力が4段階に変化する」と書いたが、実は1秒・10秒・30秒・50秒・80秒の5段階に威力が変化することが判明。しかも、タメ時間はラウンドが変わっても継続するのだ。ってゆーか、ふつう気づきません、1ラウンド（60秒）より長いためなんて。ねぇ？




ちなみに[illegible]の人は使うしか!?




この1段階め、自力で気づいた人ってはたしているんでしょーか？

### 勝利時

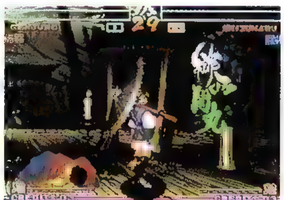
火月VS蒼月（蒼月が死にアクションになった場合）、火月VS火月の時に、火月の2本目の勝ちポーズが変化。

牙神幻十郎VS緋雨閑丸（羅刹）で、閑丸が2本目を武器ありで勝つと「カエル」が出現。ファンよ喜べ！ でも見るためにはご主人様が負けなきゃイケナイのだ。むぅ。

元祖オプション（？）パピーも負けてない。ガルフォード（修羅）が2本目をパーフェクトor素手状態で勝つと、パピィの子供たちが出現するぞ。カワイイッス。



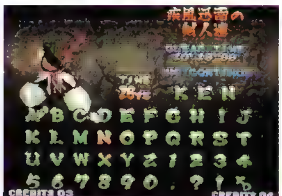
もちろんコインちゃんも元気に登場。次回作では必殺技使ったりして



閑丸の足元にカエル出現。ピョコピョコ跳ねてるぞ

### ネームエントリー時

AAAと入力するとキャラが倒れ、KENと入力するかネーム入力せずに終了すると、通常とは違ったアクションをする。名前はきちんと入力してねってという開発スタッフのお願いなのか？




あれれこのような姿に…それにしてもKENって誰なんだあー!?

### 必殺技入力

必殺技に限り、ボタン入力をAB同時押しでも強の必殺技が出る。これは実用的かな？

### 操作説明画面時

操作説明画面に入る前からAボタン押しっぱなしだと、火月が「怒り爆発」の入力説明のときに逆襲するぞ。

## 追加必殺技

| キャラ名 | 必殺技名 | 技特性 | コマンド |
|---|---|---|---|
| リムルル（共通） | ルプシ カムイ ウェイサンペコル（凍れる神の悪戯） | 転ぶ | 踏み込み中 AC（頭から）<br>踏み込み中 BD（足から）<br>（武器なし時） |
| 風間火月（羅刹） | 覚醒停止 | 炎邪覚醒を停止させる | 炎邪覚醒中ABCD |
| 風間蒼月（修羅） | 浮月操水 | 浮月の水玉を操作する | 浮月後ボタン押しっぱなし＋レバー操作 |




秒数に注目。詳細は次号で。別に[illegible]よん

### ？・？・？・？・？・？

『天草降臨』には実はもう1つ、秘められたシステムが存在するらしい。キーワードは『捨て試合』。対戦格闘に不似合いなこの言葉、はたして？ 残念ながら詳細はまだ教えられないのだ（ゴメン）。この新システムの正式名称、およびコマンドなどは次号に掲載。首を長くして待て！

## 特殊操作一覧

| | |
|---|---|
| 避け | AB |
| 回り込み | 接近して→＋AB |
| 不意打ち | BC |
| 防御崩し（突き飛ばし） | 接近して→＋C |
| 防御崩し（引っ張り） | 接近して←＋C |
| 当て身 | ↓↙←→＋D（武器あり時） |
| 真剣白刃取り | ↓↙←→＋D（武器なし時） |
| 追い打ち・1 | 相手ダウン時に接近して↘＋斬る |
| 追い打ち・2 | 相手ダウン時に一定距離内で↑斬る |
| 移動起き上がり | ダウン時←or→ |
| クイック起き上がり | ダウン時↖or↑or↗ |
| ダウン回復 | ダウン時↓＋ボタン連打 |
| 武器捨て挑発 | スタートボタン×3 |
| 武器を取る | 地面に刺さっている武器に接近してAorB |
| 怒り爆発 | ABC |
| 連ね斬り | ABC（怒り爆発状態） |
| 一閃 | BCD（怒り爆発状態） |
| 踏み込み | →→ |
| 退き込み | ←← |
| 連続斬り入り込み | CD |
| 連続斬り① | （CD後）A・A・A |
| 連続斬り② | （CD後）A・B・C |
| 連続斬り③ | （CD後）B・B・C |
| 14連斬 | （CD後）→＋A・A・B・B・C・C・A・B・C・C・C・C・C・C |

## 剣客専用特殊動作

| | |
|---|---|
| 自動連続斬り | CD |
| 武器飛ばし必殺技 | ABCD |

**欄外オトク情報** 連続入力系必殺技の途中から（最後まで出すとダメ）、連ね斬りにつなぐことができる（例、幻十郎の2連殺→連ね斬り＋α）。また、連ね斬りを出した時点でゲージがなくなっても、キャンセルで武器飛ばし技を出せる。火月、蒼月、半蔵、ガルのCDはキャンセル可能

# システム解析

## 連打で必殺技入力が持続

必殺技を入力したあと、そのままボタンを連打してみよう。かなり長い時間、必殺技の入力が持続してくれるぞ。

この入力方法は、起き上がりに必殺技を出す時や、後述する弾きキャンセルを使う時に非常に役に立つ。また、技の硬直が解けた直後や、ジャンプの着地と同時に必殺技を出したい、という時にも有効。どの場合も、早めにコマンドを完成させたあとボタンを連打すればいいのだ。


起き上がり無敵技なんて、ボタン連打法を使えばここでも簡単

## 弾きキャンセル

「天草降臨」では、斬り技をガードされた時もキャンセルできるようになった。それに加え、弾きキャンセルというものがあるので紹介しよう。

一部を除く斬り系の技は、ガードされると弾かれるのだが、この弾かれモーションの後半をキャンセルして必殺技を出せるのだ。無意識に使っている人も結構多いと思うぞ。

通常キャンセルに比べると必殺技を出せるタイミングは遅くなるが、弾かれる技ならキャンセル不可能な技にもキャンセルをかけれるのが利点。もちろん、キャンセル可能技でも弾きキャンセルはできる。こちらはタイミングが遅れても必殺技を出せるのが利点だ。

例えば、ガルフォードのしゃがみ強斬りはキャンセル不能だが、弾きキャンセルを使えばプラズマブレードなどを出すことはできる。ガードされてもフォローがきくのだ。

また、強斬りや踏み込み斬りなどをガードさせたあと、弾きキャンセルで出が早い必殺技や無敵技を出して、反撃をつぶすという戦法も可能。

入力は前述の連打法を使うと簡単。通常技を出したあと、早めに必殺技を入力してボタンを連打すれば、うまい具合に弾きキャンセルになるぞ。

ちなみに、必殺技ではなく避けや回り込みを出すことも可能だ。これは通常のキャンセルの時にも出せるぞ。


これは覇王丸の近立ち強斬り。ガードされた時は


キャンセルで必殺技を出せるぞ。出せるタイミングは遅いんだけどね


通常は長時間硬直してしまうが、弾きキャンセルを利用すれば

## 跳び込み連続技は低打点で

着地直前にジャンプ攻撃をヒットさせるか、しゃがみ状態、または後ろ向きの相手にジャンプ攻撃をヒットさせると、通常より長い間相手をのけ反らせることができる。

特にジャンプ強斬りののけ反り時間は異常なほど長くなる。覇王丸の跳び込み強斬り→前に歩いて近距離立ち中斬り→キャンセル孤月斬や、ナコルルの跳び込み強斬り→弱シチカプ　エトウといったところがつながるほか、多くのキャラの跳び込み強斬り→遠距離立ち（しゃがみ）強斬りが連続技になるぞ。スキの大きい技やしゃがみ攻撃を先読みした時が狙い目だ。


このくらい低い打点でジャンプ強斬りをヒットさせれば…


ほぼ何でもつながる。強斬り級を２連続で入れるとダウン

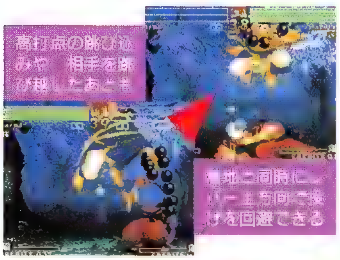
## ジャンプ→ジャンプはタイミングで

ジャンプの着地のスキは少なく（ジャンプ攻撃を出さなければ皆無）、そこに攻撃されることは少ない。しかし、防御崩しや投げ技を食らってしまうことは多いはず。これは、着地後に再びジャンプすることで回避できるのだが、連続でジャンプするには少し特殊な操作が必要なのだ。

それは、着地するまではレバーを上方向に入れないで、着地と同時に上方向に入れる、というものだ。着地後すぐにジャンプできるので、防御崩しや投げ技を回避できるほか、攻め込む際にも活用できるぞ。

着地する前からレバーを上方向に入れてしまうと、着地後すぐにジャンプすることはできず、防御崩しや投げ技を食らってしまう。跳び込み攻撃をガードされたあとや、ジャンプの下をくぐられたあとに防御崩し＆投げ技を食らうのは結構ありがちなので、必ずマスターしておきたい。

まあ、前作でもあったシステムなので、知っている人も多いと思うけどね。


高打点の跳び込みや、相手を飛び越したあとは
着地と同時にレバー上方向で投げを回避できる

## 断末奥義

相手キャラを倒した時、画面上にときどき出るナゾのコマンド「断末奥義」。このコマンドを入力すると、なんと敵キャラがまっぷたつになってしまう。そんな過激な(?)断末奥義出現条件はコレだ！

> **断末奥義出現条件**
> **勝利タイムが40秒以上（２本制であれば、いずれかの勝利タイムでもOK）**
> **もしくは**
> **武器捨て挑発を１回以上おこなう**

このいずれかの条件を満たした状態の上とどめをさすと、最後（２本制なら２本目に勝利したとき）に１／２のランダム確率で「断末奥義につながるよろめき状態（画面に断末奥義コマンドが表示された状態）」が出現。

とどめをさす時にAを押しっぱなしにしていれば、１／２のランダム確率が消えて１００％で出現するので、どうしても見たい人はAボタンを押しっぱなしにしていよう。

そしてこの時に、画面に表示されたコマンドをすばやく入力すれば、哀れ敵はまっぷたつに！　コマンドは一緒だけど、もちろん見た目はキャラごとに違うので見くらべてみるのも楽しいぞ。

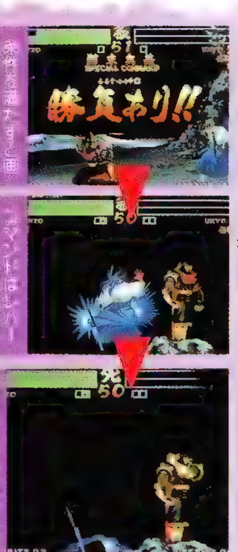
> **断末奥義コマンド**
> **↓↓↑→→＋C**

ただし次の状態では、上記の条件を満たしても断末奥義にはつながらないので注意。

１　ナコルル、リムルルが相手キャラの場合

２　CPU戦で天草、斬紅郎、ライバルキャラ戦の場合

また、火月（攻撃側）VS蒼月戦のみ、断末奥義をかけても蒼月が断末死にアクション（つまりまっぷたつ）にならないのだ。



プロフィール ①風間流忍術＋我流／②朱雀／③1770年（明和6年）7月21日／④19歳／⑤肥前／⑥AB型／⑦5尺8寸／⑧18貫目／⑨狩り／⑩蒼月（兄）、葉月（妹）、両親不明／⑪葉月／⑫牡丹（いのしし）／⑬毛虫／⑭兄貴を超えられないこと／⑮師匠／⑯熱い闘いは勝っても負けても気持ちがいい／⑱山西あつし

# 風間火月



**スピーディに動いて追っ手の兄貴もまくぜ!!**

攻略／修羅騎士　鷹

## 対人戦攻略

### 基本戦法

修羅、羅刹ともに、踏み込み、退き込みを多用してスピーディに動くことが大切。そして、スキあらば防御崩しを積極的に狙っていくのが基本になる。さらに、丁寧に闘っていかなければいけないキャラ。

接近戦ではC＋D（14連斬が出せるようにしておく）、しゃがみ中斬り、牽制攻撃、不意打ちなどをスカさないようにして闘おう。C＋D、しゃがみ中斬りがガードされてしまった場合は、相手の反撃を読んで手堅くガード。そのあとはすぐに踏み込みからや、上段攻撃→キャンセル回り込みから防御崩しを狙おう。しかし、こればかりではキャンセル弧月斬などの無敵必殺技などで返されてしまう場合もあるので、様子を見ることも忘れないようにしよう。





中、遠間距離では、じりじりと近づいていくか、踏み込みからキャンセルの利く中斬りor下段である蹴りを使って一気に攻め込んでいくようにしたい。これらは修羅、羅刹ともにいえることなのだが、修羅には焦熱魂（飛び道具）があるので〃無理に攻め込む〃なんてことはしなくてもいい。また、羅刹ではバクチになってしまうが、中間距離から中斬り↓空振りキャンセル六道烈火なんかを出してもいいぞ。ガードされるとかな〜りやばいけどね。

跳び込んでいく際は、比較的判定が強い蹴りか威力の高い強斬り、もしくは横にリーチのある中斬りを使おう。しかし、対空技を持つキャラに対しては控えめにしておこう。逆に相手が跳び込んできた場合には、修羅なら大爆殺、羅刹は早めに愚連脚を出していこう。また、共通のもので、近めならジャンプ強斬り、遠めならジャンプ中斬りをそれぞれ昇りで出していけば、かなり信用度の高い対空技になるぞ。





## 連続技

●防御崩し(引っ張り)↓ダッシュ中斬り
→(修羅)キャンセル大爆殺or暴爆・火炎撃
→(羅刹)キャンセル六道烈火

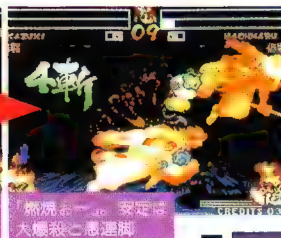
火月の基本的な連続技。六道烈火につなぐ際は防御崩し（引っ張り）のあと、ほんの少し歩いてから遠距離立ち中斬りからつなぐことも可。関係はないが、不意打ち↓連ね斬り↓一閃が、火月も決めることができるぞ。

●連続斬り(C＋D、→A、A、B、B、C、C、C)↓近距離立ち中斬り
→(修羅)キャンセル大爆殺
→(羅刹)キャンセル愚連脚

防御崩しからも決めることのできる美味しい連続技。この際はC＋D、→Aを早くつながなければいけないのだ。

→Aにキャンセルをかければ六道烈火につなげる。また、C、Cの後C＋Dへつなぐことができるのだが、結構早めなので気をつけよう。このあとにB、B、Cへつなぎ、キャンセルをかけて大爆殺や暴爆・火炎撃（修羅）がつながり、画面端限定だが、B、B、Cのあと、キャンセル炎邪覚醒（羅刹）につなぐことも可能だ。威力が少し減ってしまうが炎邪覚醒を出した瞬間にABCDを同時に押して技をやめてみよう。相手に当てたのに、怒りは持続しているのだ。これはお得だ。





## ■技コマンド表

**●必殺技**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 焦熱魂（しょうねつこん） ㊣武 | ↓↘→＋AorBorCorD |
| 大爆殺（だいばくさつ） ㊣武 | →↓↘＋AorBorCorD |
| 災炎（さいえん） ㊣武 | ↓↙←＋AorBorCorD |
| 炎滅（えんめつ） ㊣武 | ←↓↙＋AorBorCorD |
| 炎返し（ほむらがえし） | ふっとび中　AC |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 暴爆・火炎撃（ぼうばく・かえんげき） ㊣武 | ←→↘↓＋AB |

**●必殺技**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 愚連脚（ぐれんきゃく）（3回連続入力） | →↓↘＋AorBorCorD<br>←＋AorBorCorD<br>→＋AorBorCorD |
| 六道烈火（りくどうれっか）（3回連続入力） ㊣武 | ↓↘→＋A<br>↓↘→＋B<br>↓↘→＋C |
| 炎滅（えんめつ） ㊣武 | ←↓↙＋AorBorCorD |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 炎邪覚醒（えんじゃかくせい） ㊣武 | ←→↘↓＋AB |
| 覚醒停止（かくせいていし） | 炎邪覚醒中ABCD |

## お得情報

修羅の大爆殺だけど、災炎を1つ以上上つけた状態で相手に食らわせれば（B or C or Dボタン）、相手が高く吹っ飛ぶのは知ってるよね。だから、1つでも、安全に災炎を装着することが大事。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | × | | × |
| 遠距離立ち | × | ○ | × | | |
| 近距離しゃがみ | × | ○ | × | | × |
| 遠距離しゃがみ | × | ○ | × | | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | ○ |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | ○ |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

**●14連斬**

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | × | × |

**●連続斬り**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | ○ |



※㊣武は武器あり時のみ使用可能。
※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。このキャンセル表は編集部調べによる。

# 風間蒼月



プロフィール ①風間流忍術／②青龍／③1768年（明和4年）2月29日／④21歳／⑤肥前／⑥B型／⑦5尺7寸／⑧17貫目／⑨くだらないことに時間をかけるなど…／⑩火月（弟）、葉月（妹）、両親不明／⑪…／⑫葉月の作る料理は、まあ…美味しい…ですね／⑬ない…ですね／⑭「答える必要はない…でしょう」と語るが、火月の秘められた力を気にかけている／⑮いません…ね／⑯ふっ…愚問です／⑱及川直紀

## 離れた間合いから チクチク攻めよう!

攻略／モリスケ

## 対人戦攻略

### 基本戦法

接近戦で有効な通常技がないので、蒼月は中間距離から遠距離で闘おう。リーチのある遠距離立ち中斬りで牽制し、嫌がって跳び込んでくるようなら逃げジャンプ中斬りで迎撃する。これに、移動距離のある足払いやしゃがみ強斬りを混ぜて、離れた間合いからチクチク闘おう。



垂直ジャンプ中斬りだと迎撃できないので注意

### 修羅

遠距離立ち中斬りでの牽制に、弱や中の月光を混ぜて跳び込みを防止しておく。中斬りをガードされた時に弾きキャンセルで月光を出しておくといい感じ。月光がヒットして相手がダウンした場合には、相手の起き上がりに長時間残る浮月を置いておこう。起き上がった相手に当たるように置くのではなく、目前で残るように出すのがポイント。もちろん移動起き上がりをされると間合いがズレるので、それも頭に入れること。相手の目前に水球を置いたら、球の後ろ側で何もせずに待ってみよう。手を出した相手は球に当たるので、素早く強斬りや連続斬りを叩き込むべし。相手がビビッているようなら踏み込みからの投げを狙おう。



確かに強いんだけど多用すると[illegible]が怒るのだ



こうなれば儲けもの。[illegible]ガードで反撃を誘え

怒りMAX状態になった場合は月光が多段ヒット技になり、ガードされても問題ない。遠距離で強月光をガードさせてガリガリけずると超強力!

### 羅刹



コマンド入力は難しめだけど低空円月は使えるゾ

円月は地上でコマンド入力すれば低空で出すことが可能。→↓↘↗か→↓↘↑と入力するべし。失敗すると月輪波に化けてしまうぞ。低空円月を使うと低い位置から何度もジャンプ攻撃を繰り出せるので、強力な対空技を持たない相手にはかなり有効ナリ。

最後に、月昇・水柱波を対空技として使って相討ちになった時には、もう一度水柱波を出すと空中で追撃できるゾ。

## 連続技

●防御崩し(引っ張り)↓遠距離立ち強斬り↓連続斬り

裏に引っ張ってから遠距離強斬りを決めると相手が長時間のけぞっているので、すぐにCDを出せばつながるのだ。ただし、遠距離立ち強斬りのタイミングが非常にシビアなので入りづらい。



背後から急接近する遠距離立ち強斬りを決めれば



直後に連続斬りが狙える。怒りたい時は狙うべし

●連続斬り(AAA)
↓(修羅)弱月光
↓(羅刹)弱月輪波

安定連続技。AAAで浮いたところに追撃が入るゾ。BBCでも相手は浮くのだが、AAAの方が威力は上なので使うならAAA。

●(修羅)14連斬(13斬目)↓キャンセル消波・風月斬

連続斬りの13斬目にキャンセルをかけて武器飛ばし技である消波・風月斬につなぐ。連続斬りの最後はCを5回押すのだが、Cの4回目が13斬目なのでCの回数を数えておくとキャンセルしやすい。

●(羅刹)連続斬り(BBC)↓月昇・水柱波

羅刹の武器飛ばし技はBBCで浮かせた時にのみ連続技に組み込める。AAAで浮かせた場合には間合いが離れてしまうので決まらないゾ。



BBCで相手を浮かせつつキャンセルをかけて―



月昇・水柱波を出せば空中の相手にヒットするゾ

### お得情報

スタートボタンを3回連続で押すと武器捨て挑発を行えるが、実は蒼月の武器捨て挑発はダウン攻撃として使えるのだ。相手をダウンさせた直後に素早く出せば、捨てた剣が倒れている相手にザックリ。威力は1ドット。

### ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | ＼ | — |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | ＼ | — |
| 近距離しゃがみ | ○ | × | × | ＼ | — |
| 遠距離しゃがみ | ○ | × | × | ＼ | — |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | ○ |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| 踏み込み | 中斬り | × |
| 踏み込み | 強斬り | × |
| 踏み込み | 蹴り | × |
| 踏み込み | 素手 | — |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | ○ | C | × | C | ○ |

### ■技コマンド表

**修羅**

●必殺技

- 月光（げっこう） ㊣武 →↓↘＋斬る
- 浮月（ふづき） ㊣武 ↓↘→＋AorBorCorD
- 浮月操水（ふづきそうすい） 浮月後ボタン押しっ放しでレバー操作
- 月隠れ（つきがくれ） ㊣武 ↓↙←＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- 消波・風月斬（しょうは・ふうげつざん） ㊣武 ←→↘↓＋AB

**羅刹**

●必殺技

- 死月（しづき） ジャンプ中 ↓↙←＋斬る
- 円月（えんげつ） ㊣武 ジャンプ中 →↓↘＋斬る
- 月輪波（地）（げつりんは（ち）） ㊣武 ↓↘→＋斬る
- 月輪波（空）（げつりんは（くう）） ㊣武 ジャンプ中 ↓↘→＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- 月昇・水柱波（げっしょう・すいちゅうは） ㊣武 ←→↘↓＋AB



# 覇王丸

**連続技後の追い打ち&追撃がかな〜りいい感じ!**

攻略／ジェイケイ

## 対人戦攻略

### 基本戦法

弱旋風裂斬で牽制、跳び込みを弱弧月斬（近〜中距離）や昇りジャンプ強斬り（遠距離）で迎撃するのが基本。

接近戦では、遠距離しゃがみ中斬り→キャンセル弱旋風裂斬が有効。少し離れたら遠距離立ち中斬りを中心に闘い、キャンセル（空振り&弾きキャンセル）弱旋風裂斬を混ぜよう。大きく離れた時は、相手のリーチ外から遠距離立ち強斬りを置いておくのもいい。



旋風裂斬ヒット後は追い打ち2で大ダメージ確定

対空の弱弧月斬は、引きつけすぎるとダウンを奪えず、早すぎても1回転目が空振りして相討ちになりやすい（威力小）。タイミングには注意。

相手の起き上がりに有効なのが、不意打ち→弧月斬or武器飛ばし技の連続技。中斬りや牽制攻撃、垂直ジャンプ強斬り（防御崩し対策）を意識させておくと、よく決まるぞ。



こんな当て方がベスト。引きつけすぎは禁物だ

武器飛ばし技は修羅、羅刹ともにカウンター技として優秀。有効な状況は、跳び込み強斬りを高めの打点で当てた、または相手を跳び越してしまったあとの着地。踏み込み中or強斬りや（相手の起き上がりに）近距離立ち強斬りをガードさせ、弾きキャンセルで出すなど。相手が手を出したくなるところで出すべし。天覇断空烈斬の方はリーチが短いので、踏み込み中or強斬りは少し深めに当てること。



投げられ判定ナシ。跳び越し後が結構決まる

### 修羅

中の烈震斬は相手の技を跳び越して攻撃可能。遠距離立ち中斬りを弾きキャンセルして、遠距離しゃがみ中斬り→弱旋風裂斬をガードさせたあと、チクチク攻撃を一度ガードした直後、といった状況で出すと結構ヒットする。



牽制技を跳び越せる。スキが大きくバクチだけどね

### 羅刹

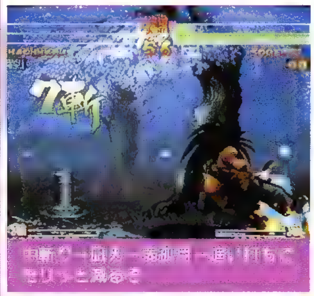
凪刃は、近い間合いで中斬りをキャンセル（弾き含む）して出してみると、手を出してきた相手に決まりやすい。ヒット後は追い打ち2が入る。

## 連続技

●近距離立ち中斬り
→（共通）キャンセル強弧月斬or武器飛ばし技
→（羅刹）キャンセル凪刃

大技のスキや、画面端に向けての防御崩し後に狙うもの。背後からの場合は弧月斬が当たりにくいので、弱烈震斬→追い打ち1や剛破を使おう。

凪刃はほぼ密着からでないと入らないが、ヒット後画面中央なら追い打ち2、端なら弱弧月斬→追い打ち1や天覇断空烈斬での追撃が入るのでダメージは大。ただ、ガルフォードには凪刃が入らず、背後からは全キャラに追い打ち2でしか追撃できない。



●14連斬（12斬目）
→（共通）キャンセル強弧月斬
→（羅刹）キャンセル剛破→各種追い打ち

最後は武器飛ばし技でもOKだが、この連続技の真髄は羅刹の剛破。ヒット後、強弧月斬や天覇断空烈斬、連続斬りなどで追撃できる。

相手キャラによって防御崩しから決めることも可能（キャラはお得情報参照）。C+D、→Aまで素早く入力し、そのあとのつなぎを遅らせてジリジリ接近するのがポイント。



連続斬りキャンセルで剛破がつながって――



さらに連続斬りの踏み込みが入るってことは!?

## お得情報

防御崩し→前進してC+D。前後…タム、骸羅、天草、右京、覇王、十兵衛、シャル。後限定…蒼月、火月、リム、破沙羅（千両、半蔵も可能だが難）。前限定…ガル。引っ張り後、前J昇りC→近立B→弱烈震or剛破が、骸羅、千両、タム、右京、十兵衛に、崩し後少し歩けば天草、シャルに入る。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | ○ |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | |
| 斜めジャンプ | — | — | — | — | — |
| 垂直ジャンプ | — | — | — | — | — |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | × | ○ | × | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | ○ |

## ■技コマンド表

### 修羅

●必殺技

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 奥義（おうぎ） 旋風裂斬（せんぷうれつざん） (武) | ↓↘→+斬る |
| 奥義（おうぎ） 弧月斬（こげつざん） (武) | →↓↘+斬る |
| 奥義（おうぎ） 疾風弧月斬（しっぷうこげつざん） (武) 踏み込み中 | →↓↘+斬る |
| 奥義（おうぎ） 烈震斬（れっしんざん） (武) | ←↓↙+斬る |

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 秘奥義（ひおうぎ） 天覇封神斬（てんはふうじんざん） (武) | ←→↘↓+AB |

### 羅刹

●必殺技

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 奥義（おうぎ） 旋風裂斬・刹（せんぷうれつざん・せつ） (武) | ↓↘→+斬る |
| 奥義（おうぎ） 弧月斬（こげつざん） (武) | →↓↘+斬る |
| 奥義（おうぎ） 疾風弧月斬（しっぷうこげつざん） (武) 踏み込み中 | →↓↘+斬る |
| 剛波（ごうは） | →↓↘+D |
| 旋風波（せんぷうは） (武) | ↓↘→+D |
| 凪刃（なぎば） (武) | ←↓↙+斬る |

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 秘奥義（ひおうぎ） 天覇断空烈斬（てんはだんくうれつざん） (武) | ←→↘↓+AB |

**プロフィール**

①我流／②名刀・河豚毒／③1763年（宝暦13年）9月5日／④26歳／⑤武蔵国／⑥A型／⑦5尺8寸／⑧18貫目／⑨修行／⑩2年前に決別／⑪河豚毒／⑫決闘／⑬卑怯な奴、油虫（ゴキブリ）／⑭すぐ頭に血が昇る性格／⑮和狆、実家の近所の老学者／⑯これこそ男道／⑱臼井雅基

※(武)は武器あり時のみ使用可能。
※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。このキャンセル表は編集部調べによる。



プロフィール ①シカンナカムイ流刀舞術／②宝刀・チチウシ／③1771年（明和8年）10月11日／④17歳／⑤アイヌモシリ・カムイコタン／⑥AB型／⑦5尺1寸／⑧語らず／⑨自然の声を聴くこと／⑩サノウク（祖父）、モナシリ（祖母）、リムルル（妹）、ママハハ（鷹）、シクルゥ（狼）／⑪チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）／⑫カムイコタンの森や動物たち／⑬自然を汚す悪い人間たち／⑭秘密／⑮どんな方でも、尊敬できる一面を持っています／⑯他人を傷つけたくないが自然を守っていくためには必要だと思う／⑰73・50・82／⑱生駒治美

# 対人戦攻略

## 修羅はアンヌ ムツベ 羅刹は狼系で攻める!

攻略／DSP-たろりん

### 基本戦法

中間距離では遠距離立ち中斬りで牽制する。ここで相手があせって反撃をしようとして技を空振りしたら、そこに再び立ち中斬りを決めてやろう。そして、相手がガードで固まりがちになったら、踏み込み中斬りなどで接近して攻め込むといい。

逆に相手に攻め込まれるとつらく、出の早い牽制攻撃で割り込むしかなくなる。リーチが短いので反撃のタイミングには注意が必要だ。うまく割り込むことができたら足払いなどにつないで間合いを離し、それから動物に乗ったりして体勢を立て直そう。

### 修羅

判定が強い弱アンヌ ムツベで大暴れするのが基本。しかし、ただ出すだけではガードされやすいので、遠距離立ち中斬りなどで相手の反撃を誘ってその反撃を逆につぶしていくといい。不意打ちとの2択も有効。上段蹴りなどをガードさせたあとに狙うとひっかかりやすいぞ。



### 羅刹

狼に乗ると戦闘能力倍増なので、まず狼に乗ることを考えよう。相手を足払いなどで転ばせた時や、遠距離立ち中斬りをガードさせてキャンセルで乗るのがオススメ。

狼に乗った時のジャンプ強斬りはなぜかガード不能。当たれば連続技にも持ち込めるので、多用するとかなり強い。前ジャンプから狙う時は、相手を跳び越さないようにかなり遠くから跳び込もう。他の狙い方としては、不意打ちを当てたあとに垂直ジャンプから狙ったりするといい。

分離攻撃も使いこなしが必要。メル シキテがヒットしていたらすぐに前に分離して連続ヒット。ガードされていたら後ろに分離して逃げる、といった具合だ。



### 連続技

**●近距離立ち中斬り→(修羅)キャンセルアンヌ ムツベorレラ ムツベ→(共通)カムイ リムセ**

基本となる連続技だが、決める機会は少ないかも。カムイ リムセを入れる時は強で出し、返し攻撃まで入れてダウンを奪おう。

アンヌ ムツベは怒り時にヒット数が増えるのでおいしい。途中で緊急停止で止まって近距離立ち中斬りにつなぐことも可能。

他にも、鷹掴まり攻撃（Cボタン）キャンセルカムイ ムツベや、14連斬の12斬目→キャンセル鷹に掴まる→カムイ ムツベなどがある。



**●(羅刹)狼乗りジャンプ攻撃(Cボタン)→狼乗り立ち攻撃(Bボタン)→キャンセルメル シキテ(カント シキテ)→分離攻撃**

ヒット率の高い狼乗りジャンプ強斬りからの連続技。ジャンプの軌道が鋭いので、ジャンプ強斬りの打点は適当でいい。少し早めに出すぐらいがちょうどいいぞ。もちろん、キャンセルヌベキ カムイ シキテも入るぞ。



### お得情報

狼乗り立ち斬り（A or B）は、踏み込みと退き込みでキャンセルできる。キャンセル踏み込み斬りは連続技だ。キャンセル退き込み→メル シキテもいい感じ。14連斬を食らったらACを押すと相手は怒れないぞ。しくるぅ。

## ■技コマンド表

### 修羅

**●必殺技**

- アンヌ ムツベ ㊍ ←↙↓＋斬る（※①）
- レラ ムツベ ㊍ →↓↘（↓↘→）＋斬る
- カムイ リムセ ←↓↙＋斬る（※②）
- 鷹に掴まる ↓↙←＋D
- 鷹掴まり攻撃【横／下】 AorB／C
- カムイ ムツベ 鷹に掴まった状態で AB
- シチカプ エトゥ ↓↙←＋斬る

**●特殊技**

- カムイフム ケスフ ジャンプ中 ↓＋D

**●空中投げ**

- レラ キシマ テク ジャンプ中 ↓＋C

**●武器飛ばし**

- エレルシ カムイ リムセ ←→↘↓＋AB

(※①)発動中ABCDで緊急停止。
(※②)ヒット後、AorBorCorDで返し攻撃。

### 羅刹

**●必殺技**

- カムイ リムセ ←↓↙＋斬る（※③）
- 狼にまたがる ↓↙←＋AorBorCorD
- 狼から降りる（前方）↗or→or↘＋D（真上）↑or↓＋D（後方）↖or←or↙＋D
- 狼乗り立ち攻撃【横／上】 AorB／C
- 狼乗りしゃがみ攻撃【横/斜め下】 レバー下方向 AorB／C
- 狼乗りジャンプ攻撃【横／上】 ジャンプ中 AorB／C
- メル シキテ ←↙↓＋斬る
- カント シキテ →↓↘＋斬る
- 分離攻撃(メルorカント シキテ中) レバー方向＋C
- イメル シキテ ジャンプ中 ↓↘→＋斬る（or→↓↘＋斬る）
- エプンキネ シキテ ナコルルが倒れた時 AC

**●特殊技**

- カムイフム ケスフ ジャンプ中 ↓＋D

**●空中投げ**

- レラ キシマ テク ジャンプ中 ↓＋C

**●武器飛ばし**

- ヌベキ カムイ シキテ ㊍ ←→↘↓＋AB

(※③) ヒット後、AorBorCorDで返し攻撃。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | | 中斬り | | 強斬り | | 蹴り | 素手 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ | x/x | △ | | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | — | × | — | × | — | | | |
| 近距離しゃがみ | × | ○ | x/x | ○ | x/x | ○ | | ○ | ○ |
| 遠距離しゃがみ | × | — | x/x | — | x/x | — | | | |
| 斜めジャンプ | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | — | ○ | ○ |
| 垂直ジャンプ | — | ○ | — | ○ | — | ○ | — | — | ○ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 下段狙い | | x/x/x | |
| 牽制攻撃 | | × | |
| 上段蹴り | | ○ | |
| 足払い | | × | |
| 踏み込み | 弱斬り | × | × |
| | 中斬り | × | × |
| | 強斬り | × | × |
| | 蹴り | ○ | — |
| | 素手 | × | × |

**●14連斬**

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |

**●連続斬り**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | × | A | × | B | × |
| A | × | B | × | B | × |
| A | × | C | × | C | ○/○ |

（水色）は狼乗り攻撃の、
（桃色）は鷹掴まり攻撃のキャンセル可不可を表しています。

# リムルル

## 遠距離立ち中斬りを牽制に スキを狙って懐に跳び込め！



攻略／蒼炎闘士ゆーち

### 対人戦攻略 基本戦法

はーい、リムルルだよ♡

私は基本的には修羅も羅刹もあんまり違わないから、まとめて説明しちゃうね。

先月号でも書いてたけど、今回はリーチがあってキャンセルの効く遠距離立ち中斬り（以下遠立B）をメイン牽制技にしていくのがいいよ。

そしてスキがあれば判定の強い跳び込み蹴り攻撃で相手に近づき、近距離戦を展開していこうね。跳び込む際には遠立Bに牽制攻撃や不意打ち攻撃をまぜてガードを上下に惑わせたり、遠立Bに空キャンセル→コンル メムを出しておくと跳び込みやすいヨ。

コンル メムで相手をガード状態にさせたら、近づいて不意打ち攻撃や跳び込み攻撃を狙おう。コンル メムが当たったら、すぐ踏み込み強斬りを決めれば安定ね。修羅なら慣れてきたら踏み込み後に一端止まって、近距離立ち中斬り↓キャンセルコンルノンノで大ダメージを狙おうネ。

跳び込み攻撃で相手に接近したら、着地後に回り込みで裏に回ったり、牽制攻撃連射から不意打ち攻撃、一瞬立ってからのしゃがみ強斬りなどで執拗に2択を狙っていくといいよ。また、牽制攻撃連射↓上段蹴り↓キャンセル必殺技（修羅～コンルノンノ、羅刹～弱ルプシ トゥムをメインに）も効果的よ。

上段蹴りはガードされても必殺技にキャンセルできるので、使用頻度が高いのヨ。

連続技の開始となる遠、近距離中斬りは、当たらないとキャンセルできない（空キャンセルは別）から、相手のスキに狙っていこうネ。

対空には修羅ならコンルノンノやカムイ シトゥキ、羅刹は強ルプシ トゥム、共通なのは昇り強斬りよ。防御崩しのあとはその場で遠距離立ち強斬りが安定ね。引き込み防御崩しなら、ちょっと歩いてから14連斬を決めて大ダメージを狙おう。相手の起き上がりにはコンル メムを敷いて置き、不意打ち攻撃などを狙うといい感じネ。


低い技をすかせる中段技の不意打ち攻撃ッ


上段攻撃キャンセル必殺技で攻めようエヘッ


近距離戦では牽制攻撃を連射して―


今回の遠距離戦ではこいつをメインにね

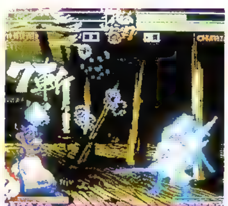
### 連続技

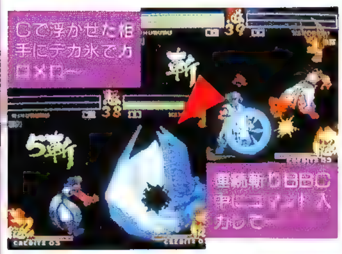
●近距離中斬り↓（修羅）強コンルノンノ／↓（羅刹）弱ルプシ トゥム

初心者にお得な基本連続技よ。コンルノンノ、ルプシ トゥムどちらも威力の高い必殺技なのでダメージは申し分ないね。パワーアップすればさらにお得♡ 狙う機会は少ないけど、相手の隙を見逃さないで確実に決めたい一品よ。

●（羅刹）連続斬り（BBC）↓デカ氷（ルプシ カムイ エムシ）

→＋CDから連続斬り（BBC）を発動。4段目で相手を浮かせたらキャンセルでデカ氷を決めちゃおう。BBCの時にレバーを後ろにいれて、Cを決めた直後に→↘↓＋ABをすぐ入れると吉。練習すれば簡単。対人戦でイヤというほど氷を食わせちゃえ～。

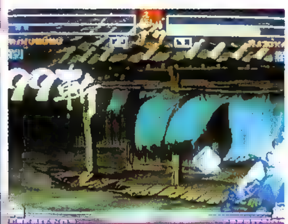

怒MAXなら1回でこんなに減る。満足♡


Cで浮かせた相手にデカ氷で[illegible]

連続斬りBBC中にコマンド入力して

●14連斬（13斬目）↓14連斬↓（修羅）強コンルノンノ／↓（羅刹）弱ルプシ トゥム

→＋CDから14連斬を発動して13斬目の氷づけにしたところに→＋CDを入れていってね。でもタイミングがシビアな上、連打していると14連斬が出ちゃうのでダメッ！ 結局は慣れが必要ってことね。私は攻撃力がないから大ダメージを奪う機会が少ないよね。でも14連斬中はキャンセルがかかる通常技が多いから、その時こそ威力のある必殺技につなげて大ダメージを狙っていこうね。


この氷がポイント。ここから→CDでエヘッ

### ■技コマンド表

**修羅**

●必殺技
- カムイ シトゥキ ←↓↙＋斬る
- コンルシラル ジャンプ中 ↓＋斬る
- コンル メム ↓↙←＋斬る
- ルプシ クアレ（ニシ） ↓↘→＋斬る
- コンルノンノ →↓↘＋斬る
- ルプシ カムイ ウェイサンペコル（武器なし時）
  - 踏み込み中 AC（頭から）
  - 踏み込み中 BD（足から）

●特殊技
- ―

●空中投げ
- ―

●武器飛ばし
- ルプシ カムイ エムシ（ニシ） ←→↘↓＋AB

**羅刹**

●必殺技
- ルプシ トゥム →↓↘＋斬る
- コンル メム ↓↙←＋斬る
- ルプシ クアレ（トィトィ） ↓↘→＋斬る
- ウプン オフ →＋斬るボタン連打
- ルプシ カムイ ウェイサンペコル（武器なし時）
  - 踏み込み中 AC（頭から）
  - 踏み込み中 BD（足から）

●特殊技
- ―

●空中投げ
- ―

●武器飛ばし
- ルプシ カムイ エムシ（トィトィ） ←→↘↓＋AB

### お得情報

リムルルお得コーナーの始まり～。まずはバックステップ中にコンルシラルを出すもの。これは前回もあったよね。次はインストに載っていない技で武器捨ててダッシュAC or BDすると転んじゃうもの。どちらも実用性は低いので愛嬌で使ってみてはどう？

### ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | ○／× | | × |
| 遠距離立ち | × | ○ | × | | |
| 近距離しゃがみ | × | ○ | × | | × |
| 遠距離しゃがみ | × | ○ | × | | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | ○ |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | ○ |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | ○ |

プロフィール ①シカンナカムイ流刀舞術／②ハハクル／③1774年（明和11年）7月6日／④15歳／⑤アイヌモシリ・カムイコタン／⑥B型／⑦5尺／⑧語らず／⑨精霊の声を聴くこと／⑩サノウク（祖父）、モナシリ（祖母）、ナコルル（姉）、ママハハ（鷹）、シクルゥ（狼）、コンル（精霊）／⑪姉様にもらった首飾り／⑫サノウク、モナシリ／⑬天草／⑭子供扱いされること／⑮姉様／⑯私も姉様のように強くなりたい／⑰70・49・81／⑱松本 恵

※㊙は武器あり時のみ使用可能。キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。またΔは技の出がかりにのみキャンセルがかかる。このキャンセル表は編集部調べによる。

# 服部半蔵





## 爆炎龍&モズ落としは今回も超有効だ！

攻略／MASA藤原

## 対人戦攻略

### 基本戦法

弱爆炎龍が出るのが早くてスキが小さく非常に使える。弱爆炎龍を出したあとに相手が地上にいるようならば、ダッシュで近づきそのままモズ落とし（以降は羅刹の爆炎微塵隠れもモズ落としと呼ばせてちょ）で投げてもいいし、踏み込み攻撃で牽制してもいい。踏み込み攻撃は、弱、中でそれぞれ上段、下段になっているので使い分けるように。また踏み込み攻撃がガードされた時のために、弾きキャンセルで爆炎龍か弱モズ落としを出しておくようにする。弾きキャンセルモズ落としを狙う時は、踏み込み攻撃を深く当てるようにすること。

相手が跳び込んできた時の対空技は、上段蹴りか昇りジャンプ強斬り、または相手の跳び込みをくぐってのしゃがみ強斬り。上段蹴りで迎撃した時は、必ずキャンセルで弱爆炎龍を出すようにする。

怒りゲージがたまった時は修羅、羅刹ともに爆炎龍の性能と移動スピードが上がり多段ヒットになるので、連発して相手を固めまくるようにしよう。また、この時の爆炎龍がヒットしたあとには必ず追い打ち2が入る。



若干早出しの感覚で出すようにした方がいい



怒った時はこの爆炎龍のおかげで闘いが楽になる

### 修羅

モズ落としは強は出が遅く、弱の方が出が早いうえに投げ間合いが広い。いきなり投げたい時は弱にし、相手の硬直にいれる時は強にするといった使い分けをしよう。

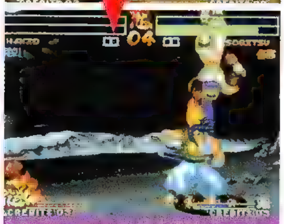
また、微塵隠れは先読みの対空技として使ってもいい。出してもスキがないので、あまり反撃を受けることはない。

### 羅刹

毒龍は遠距離立ち中斬りをガードさせて弾きキャンセルで出せば、裏回り攻撃になっているので怒りゲージが溜まったら狙ってみるもまたよし。

遠距離中斬りをガードさせて





弾きキャンセルで毒龍を出せば自動的に裏回りの位置に調整されている

## 連続技

●しゃがみ中斬り→キャンセル爆炎龍（共通）

半蔵のメインの連続技兼牽制技。しゃがみ中斬りをかなり近い位置で当てないと爆炎龍はつながらない。ただし、怒りゲージがMAXの時だと位置は関係なくなる。しゃがみ中斬りを近距離立ち強斬りの一段目にしてもいいよ。ニンニン。

●踏み込み弱斬り→遠距離中斬り（共通）

これも半蔵のメインの連続技兼牽制技。ガードされたら弾きキャンセルで弱爆炎龍を出しておくようにしよう。

遠距離立ち中斬りは踏み込み弱斬りにしてもつながり、相手はダウンする。ただし威力は下がるよ。ただそんだけ。

怒りゲージがMAXの時のみ、遠距離立ち中斬りを爆炎龍にしても連続技になるでござるよ。ニンニン。



怒っている時は踏み込み弱斬りを出した後は



爆炎龍を出すようにしておこう

●連続斬り（BBC）→キャンセル武器飛ばし必殺技（共通）

かなり早くキャンセルをかけるようにしないと、つながってくれないので注意するでござるよ。ニンニン。



踏み込み弱斬りはのけ反り時間が長いので



立ち中斬りを出せば連続でヒットしてくれる

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／× | | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | ○ | | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | ○ | | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | ○ |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ | ○ | × | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | × | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | ○ |

## お得情報

弱爆炎龍をダッシュで追い越すと爆炎龍が消えちゃうでござるよ。ニンニン。／爆炎微塵隠れを出して姿を消している間は、爆炎微塵隠れは出せないでござるよ。ニンニン。／烈風手裏剣はジャンプの頂点付近でなくても出るでござるよ。ニンニン。

## ■技コマンド表

●必殺技

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 忍法 爆炎龍 | ↓↙←＋斬る |
| 忍法 影分身 | →←↙↓↘→＋AorB |
| 忍法 うつせみ天舞 | →↘↓↙←＋AC |
| 忍法 うつせみ地斬 | →↘↓↙←＋BD |
| 忍法 身代わりの術＝仏（天舞） | ダメージ中 AC |
| 忍法 身代わりの術＝鬼（地斬） | ダメージ中 BD |
| 烈風手裏剣 | ジャンプ頂点付近で ↓↘→＋斬る |
| モズ落とし | →↓↘＋斬る |
| モズ落とし—颯— | 踏み込み中 →↓↘＋斬る |

●特殊技

—

●空中投げ

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 空転撃 | ジャンプ中 ↓＋C |

●武器飛ばし

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 封じ手 微塵隠れ | ←→↘↓＋AB |

●必殺技

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 忍法 爆炎龍 | ↓↙←＋斬る |
| 忍法 影分身 | →←↙↓↘→＋AorB |
| 忍法 静音 | ↓↓＋斬る |
| 忍法 猿舞 | ←↓↙＋AorBorCorD |
| 烈風手裏剣 | ジャンプ頂点付近で ↓↘→＋斬る |
| 忍法 爆炎微塵隠れ | →↓↘＋AorBorCorD |

●特殊技

—

●空中投げ

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 空転撃 | ジャンプ中 ↓＋C |

●武器飛ばし

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 封じ手 毒龍 | ←→↘↓＋AB |

プロフィール ①甲賀+ガルフォード流忍術／②ジャスティスブレード／③1768年12月22日／④20歳／⑤アメリカ・サンフランシスコ／⑥O型／⑦71インチ／⑧143ポンド／⑨新しい忍術の開発／⑩マリア（母）、ルージェ（姉）、シェーラ（姉）、セレナ（妹）、パピー（忍犬♀）、パパー、ピピー、ピパー（子犬すべて♀）／⑪師匠（女性）にもらったマフラー／⑫善／⑬悪／⑭家出同然に出てきてしまったこと／⑮亡き父親、服部半蔵／⑯ヒーローとしての条件の一つ／⑱小市慢太郎




# 牽制攻撃で様子を見て中斬りからの連続技を狙え！

攻略／DSP-たろりん

## 対人戦攻略

### 基本戦法


相手の攻めに割り込みやすいぞ

接近戦では牽制攻撃が強い。連打しても連続で決めることはできないが、相手に割り込まれることはほとんどない。これで一端間合いを離してから遠距離立ち中斬りや下段狙い攻撃につないでいこう。

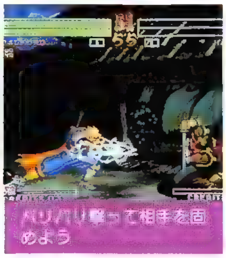
スキをみて防御崩しを狙うのも重要。崩したあとはしゃがみ強斬りが安定して入るぞ。これで転ばせたら起き上がりを攻めるわけだが、相手がダウンしている時に踏み込みで近づくと相手を通り抜けることができる。この状態で踏み込み攻撃を出すとホーミングして相手の方を向いて技を出すぞ。これで左右のガードを惑わせ、さらに下段の踏み込み中斬りと中段の踏み込み強斬りで2択を仕かけよう。

対空技は上段蹴り。修羅はキャンセルでプラズマブレードを出しておこう。

### 修羅


起き上がる直前に重ねろ〜
さらに中段。対処しづらいぞ

プラズマブレードを使った固めがかなり強い。特に、遠距離立ち中斬りや踏み込み中斬りをガードさせてキャンセルで撃つといい。お互いの通常技がギリギリ届くくらいの、本来ならば戦いづらいハズの距離で、ガンガン攻めていくことができるぞ。ここに、中段である踏み込み強斬りや、踏み込みで接近してからの防御崩しを混ぜていくとかなり戦える。ただ、プラズマブレードは跳び込みに弱いので、たまにレプリカドッグなどのフェイントを混ぜよう。


バリバリ撃って相手を固めよう

### 羅刹

羅刹は肉弾戦メイン。密着で牽制攻撃から上段蹴り（空振りする）→キャンセル回り込みで背後を取るのがおすすめ。背後からは14連斬と防御崩し（またはストライクヘッズ）のどちらかを狙おう。

接近するには踏み込み弱斬りがお勧めだ。

## 連続技

●近距離立ち中斬り→（修羅）キャンセルプラズマブレード
→（羅刹）ライトニングスラッシュorL.S.T

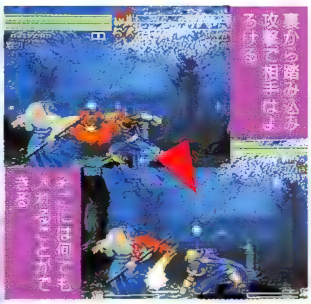
ベーシック連続技。相手の技のスキに叩き込んでいこう。特に、回り込んだ時に相手が技を空振りしていたらチャンスだ。


相手が端ならジャンプ攻撃から入る
そしてキャンセル必殺技だ

●防御崩し（引っ張り）↓しゃがみ中斬り↓踏み込み弱斬り→（修羅）キャンセルプラズマブレード
→（羅刹）キャンセルプラズマファクターorライトニングスラッシュorL.S.T

相手の後ろから踏み込み弱斬りを当てるとかなり長い時間相手をよろけさせることができる。ここには踏み込み弱斬りやしゃがみ強斬りなど、ほぼ何でも入れることができる。実戦で使うのは、見た目と威力からいって、この連続技がいいと思うぞ。

踏み込み弱斬りからは連続斬りにつなぐこともできる。しかし、画面中央では14連斬の13斬目（上段蹴りのモーション）が空振りすることが多い。手堅く12斬目キャンセル必殺技にしておこう。相手が画面端にいれば14連斬を最後まで入れて怒りゲージをためることができる。


裏から踏み込み攻撃で相手はよろける
そこには何でも入れることができる

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | ○ |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | |
| 斜めジャンプ | — | — | — | — | — |
| 垂直ジャンプ | — | — | — | — | — |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | ○ |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | × | × | × | × | × | × | ○ | ○ | ○ | × | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | × | A | × | B | ○ |
| A | ×/× | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | × |

## ■技コマンド表

### 修羅

●必殺技

- プラズマブレード　↓↘→+斬る
- シャドーコピー【ライト/レフト】　→←↙↓↘→+AorB
- レプリカアタック【ヘッド/リア】　→↘↓↙←+ACorBD
- イミテイトレプリカ【ヘッド/リア】　ダメージ中にACorBD
- ラッシュドッグ　↓↙←+A
- マシンガンドッグ　↓↙←+B
- レプリカドッグ　↓↙←+C
- オーバーヘッドクラッシュ　↓↙←+D

●特殊技

—

●空中投げ

- スターダストドロップ　ジャンプ中　↓+C

●武器飛ばし

- D.M.S.H【ヘッド／リア】（※①）㊣武　←→↘↓+ABorCD

（※①）ダブルメガストライクヘッズ

### 羅刹

●必殺技

- プラズマファクター【立ち/しゃがみ】　↓↘→+AorB
- プラズマブレイク　→+斬るボタン連打
- シャドーコピー【ライト/レフト】　→←↙↓↘→+AorB
- レプリカアタック【ヘッド/リア】　→↘↓↙←+ACorBD
- イミテイトレプリカ【ヘッド/リア】　ダメージ中にACorBD
- ストライクヘッズ　→↓↘+AorBorCorD
- D.S.H（※②）　踏み込み中　→↓↘+AorBorCorD
- ライトニングスラッシュ　↓↘→+C

●特殊技

—

●空中投げ

- スターダストドロップ　ジャンプ中　↓+C

●武器飛ばし

- L.S.T（※③）㊣武　←→↘↓+AB

（※②）ダッシュストライクヘッズ
（※③）ライトニングストライクスリー

## お得情報

前作ほどではないが、羅刹の素手が強いぞ。踏み込み素手攻撃のダッシュストレートでバビーンと突っ込み、そこから立ち素手攻撃キャンセルプラズマファクターだ。しゃがみ素手攻撃↓遅めキャンセルストライクヘッズもいい感じ。アリガト！


※㊣武は武器あり時のみ使用可能。
※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。このキャンセル表は編集部調べによる。

# 千両狂死郎



## 地上戦メインの狂死郎 通常技の牽制で地味にいこう！

攻略／G・ARM

## 対人戦攻略

### 基本戦法

狂死郎の得意とする戦法は地上戦。主に使う技は遠距離の立ち＆しゃがみ弱斬りだ。しゃがみ弱斬りはリーチが長くスキも小さい。立ち弱斬りは判定が強めでキャンセル可能。連続ヒットにはならないが、空振りでもいいので大津波（スキが小さい）などを出しても面白いし、弱斬り連発も強力。近距離技は前作同様に素手なので今一つ。

中距離では弱斬り以外に、単調にならぬよう中斬りを混ぜたり様子を見るのもいい。

相手の跳び込みには、逃げジャンプ中斬りが無難。反応できた！ と思った時は昇りジャンプ強斬りでも可。

防御崩しからは遠距離立ち強斬りが簡単でいい。

体力が少なく、あとがない…といった時には、怒り爆発から不意打ちを狙うのもいい。相手にヒットすれば、続けて連ね斬り→一閃と連続で決まる。攻撃力も高いので、負けそうな時たまに狙う価値アリ。

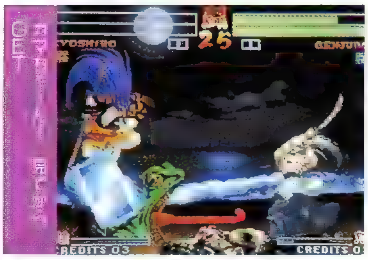
修羅、羅刹ともにだが、狂死郎を使うならば無理せずに使い勝手のいい必殺技だけ使い、中距離で通常技の牽制に徹することをオススメする。見た目と裏腹に地味なのネ。



相手の出鼻をくじく感じで出そう

### 修羅

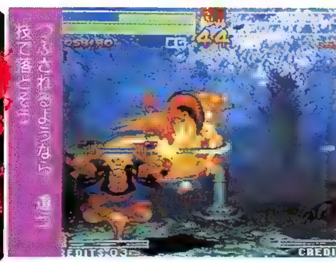
ラッシュ中、ここぞ！ という時に蝦蟇地獄を出すのもいい。それ以外のおもな特性として、蝦蟇地獄は地を這う飛び道具とは相殺するが、火月の焦熱魂のような浮いている弾には、見てから回避＆攻撃が可能。威力も大きい。



### 羅刹

羅刹は血風独楽がわりと強いため、下方向に強い跳び込み技を持つ相手以外ならば安定して落とすことができる。

血風独楽は地上カウンター用としても重宝する（相手の跳び込みガード後など）ため、多少だが接近戦もイケる。



## 連続技

**●ジャンプ強斬り→立ちorしゃがみ強斬り**

非常にへっぽこだが、通常の跳び込みから狙えるのはこんなもん。お手軽な分、ダメージもそこそこでしゅ。

地道な狂死郎で一発逆転を狙いたいなら、先ほどの不意打ち→連ね斬り→一閃や、バクチの怒り時パワーアップ必殺技の多段ヒットくらいか…。なんか悲しいなぁ。

**●連続斬り(BBC)→キャンセル武器飛ばし技**

B、B、CのCを超っ早キャンセルで武器飛ばし技につなげる。狙い所は…!?

他にも近距離立ち中斬りキャンセル必殺技などがあるが、これまた「いつ当てるっちゅうんじゃい!?」状態なので、どちらも相手のスキのでかい技の空振りに入れるくらいなのネ。がんばれ狂死郎!!



まぁ、実戦で狙えるのはこんなもんです。近距離しゃがみが理想



連続斬りのCに素早くキャンセル

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | ／ | × |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | ／ | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | ×／× | ／ | ○ |
| 遠距離しゃがみ | × | × | × | ／ | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | ×/× |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

**●14連斬**

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |

**●連続斬り**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | × |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | ○ |

## ■技コマンド表

（修羅）

**●必殺技**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 火炎曲舞（かえんきょくぶ） | ←↓↙＋斬る |
| 回天曲舞（かいてんきょくぶ）㊝ | →↓↘＋斬る |
| 蝦蟇地獄（がまじごく）㊝ | ↓↘→＋D |
| 大津波（おおつなみ）㊝ | ↓↘→＋斬る |
| 血煙曲輪（ちけむりくるわ）㊝ | ジャンプ中 ↓＋斬る |
| 跳尾獅子（ちょうびじし）㊝ | ↓↙←＋斬る |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 荒事師狂死郎（あらごとしきょうしろう）"鬼の舞（おにのまい）" ㊝ | ←→↘↓＋AB |

（羅刹）

**●必殺技**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 八岐大蛇（やまたのおろち） | ↓↘→＋斬る |
| 血風独楽（けっぷうごま）㊝ | →↓↘＋斬る |
| 狂死郎宴舞（きょうしろうえんぶ）㊝ | ↓↘→＋D |
| 跳尾獅子・乱心（ちょうびじし・らんしん）㊝ | ↓↙←＋斬る |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 荒事師狂死郎（あらごとしきょうしろう）"血肉の舞（けつにくのまい）" ㊝ | ←→↘↓＋AB |

## お得情報

前号の補足を。蝦蟇地獄は倒れた相手に当たる（威力0）。タイミング遅め、完全にダウンしたあたり。また、武器飛ばし技を前作からの継承うんぬん…なんて書いたけど、真侍だよね…ゴメン。




## 素早く冷静に確実な攻めを…

攻略／修羅騎士　鷹

## 対人戦攻略

### 基本戦法

相手に接近して、牽制攻撃のあとに、素早く弱ツバメ返しと牽制攻撃or下段狙い攻撃で2択を仕かけていくのが基本的な闘い方になってくる。牽制攻撃でゴリ押ししていくのも相手にとってはプレッシャーになるはずなので、こちらも忘れずに。また、ちっとズルイけど、この2択に防御崩しを折り混ぜるとなかなか強力な戦法になるぞ。

接近手段を紹介していくと、近距離ではまず相手に遠距離しゃがみ弱斬りや遠距離立ち中斬りをガードさせて様子を見ることが大事。通常技で反撃をしてくるような相手ならガードをしたあとに踏み込みから、牽制攻撃、防御崩し、弱ツバメ返しなどを使っていくといいぞ。しかし、逆に踏み込みなどで突進してくる相手もいるはずなので気をつけなければいけないぞ。

中、遠距離では踏み込み中or強斬りで一気に突っ込んだり、一端止まって、近距離戦での接近手段を行使するなど、いろいろな手段を取ってみよう。また、空振りキャンセルで必殺技（特に牽制に使える羅刹の飛び道具：秘剣 陽炎）を出したりしてもいい距離なのでこちらも忘れずに。

対空に使う技は、垂直ジャンプ強斬りをメインにして使うといいぞ。他には、強引だが中ツバメ返し（昇り）や遠距離しゃがみ中斬り、足払いといった技も一応対空になる。


弱ツバメ返し。中段で出が速い。使えるコンビネーションだ


接近したらこの技。そして──

### 修羅

秘剣ささめゆきはスキの小さい弱を使うべし。密着からの連続技や、牽制に使えるぞ。たまに、弾きキャンセル（20ページ参照）で出してもいい。

密着近くで非剣から防御崩しを狙う戦法を取ることができるのだが、有効活用するには秘剣ささめゆきを何度か出していないと駄目なのね。


対空に使える強斬り。リーチが長く、威力も高い


空キャンセルで出す技は弱朧刀や雲雀、修羅は弱ささめゆきが有効

### 羅刹

雲雀は、踏み込み中or強斬りをガードされたあとなどに出してみるのもいいぞ。反撃が遅れた相手には手堅く食らわすことができるぞ。

### 連続技

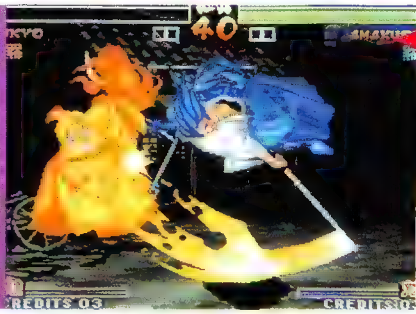
●近距離中斬り（修羅）キャンセル弱or中秘剣ささめゆきor中秘剣　朧刀（羅刹）キャンセル雲雀→しゃがみ強斬り

雲雀のあとを踏み込み強斬り（踏み込み→防御崩しでも可）に変えて、一気に攻め込んでもいい。そのあとは、牽制攻撃と弱ツバメ返しで一応だが2択が可能だ。

●防御崩し（引っ張り）→少し歩いて遠距離しゃがみ強斬り→弱or中ツバメ返し

安定した連続技。

修羅限定で、画面端へ引っ張ったなら、近立ち中斬り→キャンセル非剣→遠立ち中斬り→キャンセル中朧刀→追い打ちーが入る。




少し歩いて遠しゃがみ強斬り



●連続斬り（B、B、C）（修羅）キャンセル弱秘剣　朧刀orツバメ六連（羅刹）キャンセル秘剣　ささめゆき・閃or夢想残光霞

注意点はC＋D、B、B、Cのつなぎを超っ速でつなぎ、キャンセルも超っ速にしなければだめだよ。

連続切り込み（14連斬）の途中にキャンセルして、各種武器飛ばし技につないでいくことができるぞ。

### ■技コマンド表

**修羅**

●必殺技

| | | |
|---|---|---|
| 非剣（ひけん） | ささめゆき | ↓↙←＋D |
| 秘剣（ひけん） | ささめゆき　㊌ | ↓↙←＋斬る |
| 秘剣（ひけん） | ツバメ返し（がえし）　㊌ | ジャンプ中　↙↓↘→＋斬る |
| 秘剣（ひけん） | 朧刀（おぼろがたな）　㊌ | ↓↘→＋斬る |

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

| | |
|---|---|
| ツバメ六連（ろくれん）　㊌ | ←→↘↓＋AB |

**羅刹**

●必殺技

| | | |
|---|---|---|
| 雲雀（ひばり）　㊌ | | ↓↙←＋D |
| 秘剣（ひけん） | ささめゆき・閃（せん）　㊌ | ↓↙←＋斬る |
| 秘剣（ひけん） | ツバメ返し（がえし）　㊌ | ジャンプ中　↙↓↘→＋斬る |
| 秘剣（ひけん） | 陽炎（かげろう）　㊌ | ↓↘→＋斬る |

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

| | |
|---|---|
| 夢想残光霞（むそうざんこうか）　㊌ | ←→↘↓＋AB |

### ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ×／× | | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | ×／× | | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | × | △ | | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | × | ○ | ○ | × | × |

●連続斬り

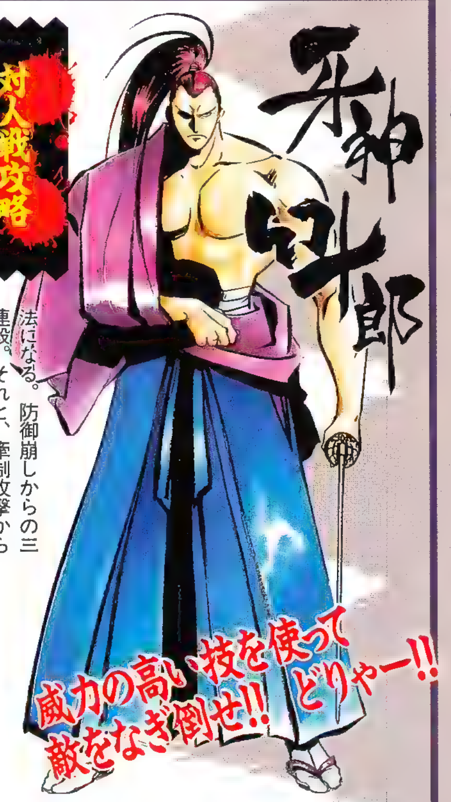
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | ○ | C | × | C | ○ |

※㊌は武器あり時のみ使用可能。※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。
また△は技の出がかりにのみキャンセルがかかる。このキャンセル表は編集部調べによる。

プロフィール　①神夢想一刀流／②自作・無名／③1764年（明和元年）9月20日／④25歳／⑤近江・甲賀郡・馬杉村／⑥AB型／⑦5尺8寸／⑧11貫目／⑨…剣舞／⑩…ほしい／⑪真の自分を理解してくれている女性（小田桐圭）／⑫孤独な自分を感じること／⑬真の孤独／⑭明るい太平の世の中にいまいち溶け込めないこと／⑮…／⑯…こわい／⑱矢野栄路

# 牙神幻十郎

**プロフィール** ①古陰一刀流／②銘刀・梅鶯毒／③1760年（宝暦10年）6月9日／④29歳／⑤山城／⑥AB型／⑦6尺／⑧22貫目／⑨遊廓巡り／⑩殺したと語る／⑪ないと語る／⑫博打／⑬番人／⑭ないと語る／⑮ない／⑯気に入らないヤツを消すための手段／⑱コング桑田




攻略／無双拳士ま

## 対人戦攻略

### 基本戦法

修羅、羅刹ともに威力の高い技が多く、通常技では2発目が中段攻撃になる上段蹴りや、遠めの間合いから出すと1段目が下段になる踏み込み中斬り、必殺技ではなんといっても対空技の光翼刃だ。技の発生時間も早く無敵時間もあり抜群の信用度だ。ぴょんぴょん跳んでくる奴や、スキだらけの技を出したあとなどには容赦なく叩き込もう。


かなり信用できる対空技だ。こんな感じで出せばまず負けない

### 修羅

修羅での主な戦法は三連殺（五連殺）をメインとした戦法になる。防御崩しからの三連殺。それと、牽制攻撃から上段蹴りなど上段蹴りの特性を活かしての2択からさらに三連殺で2択をかけよう。あとは、スキが少ない踏み込み蹴りや踏み込み中斬りで固めてからの防御崩しや連続技で攻め立てよう。そうそう、光翼刃でリバーサル＆対空をキッチリやろうね。


裏桜華をガードさせて


すぐに踏み込み中斬りだ

### 羅刹

羅刹は修羅と違い飛び道具でガンガン押せる。コマンド後、ボタンを押しっぱなしにすると相手がガードした時、相手の頭上に跳ね上がる。実はこれがしゃがみガードできないので非常に使えるのだ。そこへ少し遠めの間合いから踏み込み中斬りで上下段へ同時に攻撃が可能だぞ。ただし、中や強で出すのはスキが大きいのでお勧めできない。あと、至近距離での飛び道具の乱用は反撃されてしまうので危険だぞ。これ以外には基本的に修羅と大きな違いのある戦法はない。ちなみに三空殺は、威力は高いがガードされるとスキだらけになってしまうので、奇襲にはむかない。やはり、防御崩しからなどの連続技にむいているのでこのような場合には積極的に三空殺を組み込もう。

## 連続技

**●しゃがみ中斬り**
**→（修羅）キャンセル三連殺**
**→（羅刹）キャンセル三空殺**

とりあえずこれが基本。ちなみに立ち中斬りからでもOKだよ。

**●14連斬の12斬目→キャンセル武器飛ばし必殺技**

これは修羅、羅刹ともに共通の連続技だが修羅の武器飛ばし必殺技の方が若干出るのが遅いので気をつけよう。

**●ジャンプ強斬り**
**→（修羅）三連斬**
**→（羅刹）三空殺**

ジャンプ強斬りを当てる位置が難しいが利用価値は高いので是非、マスターしよう。ただし、羅刹の三空殺はガードされると手痛い反撃を食らってしまうので気をつけよう。

**●防御崩し（引っ張り）→踏み込み中斬り→しゃがみ強斬り**

なかなかお手軽な連続技だ。ダメージも大きいのでこれで安定させるのもよい。


とりあえず、防御崩し（引張り）をやって踏み込み中斬り～



ヒット後、すぐにしゃがみ強斬り。簡単だよ

**●上段蹴り2段目**
**→（修羅）キャンセル三連殺**
**→（羅刹）キャンセル三空殺**

2択からの連続技として非常に重宝する。修羅ならば2段目の中段をヒットさせたら迷わず三連殺につなげよう。上段蹴りがガードされても三連殺でまた2択がかけられるのでなかなかいやらしいぞ。

羅刹は三空殺で安定だ。お手軽だけど与えるダメージはオイシイぞ。


起き上がりなどのしゃがんでる相手に上段蹴りを重ねて

キャンセル武器飛ばし技だ

**●上段蹴り2段目→キャンセル武器飛ばし技（羅刹）**

武器飛ばし技の発生がかなり早い羅刹のみ可能な連続技。簡単だが強烈だぞ。

## ■技コマンド表

**修羅**

| ●必殺技 | |
|---|---|
| 桐覇（とうは） 光翼刃（こうよくじん） 武 | →↓↘＋斬る |
| 三連殺（さんれんさつ） 武 | ↓↘→＋斬る |
| 桜華斬（おうかざん） 武 | ↓↙←＋斬る |
| 雫刃（しずくじん） 武 | →↓↘＋D |
| 紅（くれない） 武 | ←↓↙＋斬る |
| **●特殊技** | |
| ― | |
| **●空中投げ** | |
| ― | |
| **●武器飛ばし** | |
| 五光斬（ごこうざん） 武 | ←→↘↓＋AB |

**羅刹**

| ●必殺技 | |
|---|---|
| 桐覇（とうは） 光翼刃（こうよくじん） 武 | →↓↘＋斬る |
| 三空殺（さんくうさつ） 武 | ↓↘→＋斬る |
| 裏桜華（うらおうか）・菖蒲（あやめ）（※①） 武 | ↓↙←＋斬る |
| 百鬼殺（ひゃっきさつ） 武 | ↓↙←→＋斬る |
| 紫暮（しぐれ） 武 | ←↓↙＋斬る |
| **●特殊技** | |
| ― | |
| **●空中投げ** | |
| ― | |
| **●武器飛ばし** | |
| 裏五光（うらごこう） 武 | ←→↘↓＋AB |

（※①）ボタン押しっぱなしで跳ね返る。

## お得情報

ここではちょっとお得な情報を紹介しちゃおう。修羅、羅刹ともに共通だけど、ABC同時押しで怒り爆発させ防御崩し（引っ張り）から踏み込み中斬り、なんとそこから一閃（BCD同時押し）が入るのだ!! ねっ、簡単でしょ!?

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | | × |
| 遠距離立ち | ○ | ×※1 | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | × | × | | |
| 斜めジャンプ | ― | ― | ― | ― | ― |
| 垂直ジャンプ | ― | ― | ― | ― | ― |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | ○ |
| 上段蹴り※2 | | ×/○ |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | ○/× |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

**●14連斬**

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| × | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |

**●連続斬り**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | × | A | × | B | × |
| A | × | B | × | B | × |
| A | × | C | × | C | ○ |

※1　ギリギリ当たる位置では、キャンセルはかからない。
※2　三段目まであり。キャンセルは×

# 緋雨閑丸



**怒ったお子様は怖いのだ！ いっけー!! まわすよ!!**

攻略／修羅騎士　鷹

## 対人戦攻略

### 基本戦法

牽制技を振りつつ、踏み込みから防御崩しを狙ったり、中間距離でフェイントを混ぜつつ、緋刀流　霧雨刃を放っていく戦法を取ってみよう（フェイント時に相手が跳び込んできたら弱梅雨円殺陣で迎撃）。



羅刹のものは、スピードが速くなり、威力もあがるぞ

牽制に使う技は、ラウンド開始時位の距離（近～中間距離）では、出の早い遠距離立ち弱斬り、やや威力が高い遠距離立ち中斬り、出はやや遅いのだが、リーチが長く下段であるしゃがみ強斬り。これら3つを使っていくといいぞ。

それぞれの技をガードされてしまった時の対処法を紹介してみよう。まず通常技で反撃してくるような相手なら、中梅雨円殺陣や当て身を出すと大体打ち勝つことができる。



対空はこれで決まり。かなりの信用度があるぞ



出が早く、リーチもそこそこ長い。牽制に使おう

そして次に前述した牽制技（特に遠立ち弱斬り）をガードさせたら、相手は一瞬の迷いが生じるはず。そこへ、踏み込みから防御崩しや踏み込み蹴り→キャンセル回り込み→防御崩しを狙って見るといいぞ。しかし、それればかりでは単調すぎるので相手の様子を見ながら闘っていくというのもいいぞ。

接近戦では、牽制攻撃と下段狙い攻撃など、性能のいい技を使って闘っていこう。もちろん相手を追い払うだけでなく、そのままゴリ押ししたり、キャンセルで回り込むのもいいぞ。閑丸は接近戦も得意といえるのだ。





接近戦では役に立つぞ

### 修羅

五月雨斬りは、接近戦でいきなり出してみるといいぞ。一度弱で出して、相手に技の出ている時間を頭に入れさせ、次は中を出して弱のタイミングで反撃してきた相手にヒットさせる。といった使い方もあるぞ。

### 羅刹

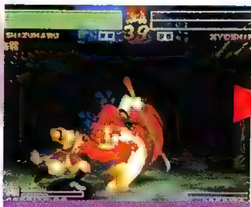
緋刀流　小雨は、跳び込みのタイミングを多少ずらしたりするために使おう。たまに中間距離などで使って、適当に技を振っている相手に雷雨を出してみるといいぞ。

## 連続技

●近距離立ち中斬り
↓
（羅刹）キャンセル緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃
↓
（共通）キャンセル強緋刀流　梅雨円殺陣

閑丸の基本的な連続技。

その他、防御崩しからなら、安定して強梅雨円殺陣を決めることができる。画面端へ崩したら見出しのように近距離立ち中斬りからつなごう。また、引っ張りからなら近距離立ち中斬り→キャンセル真・雨流れ狂落斬へつなぐことができるぞ。



近距離立ち中斬りにキャンセルをかけて～



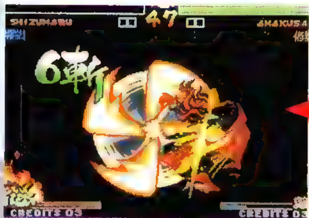
強梅雨円殺陣。基本連続技でしゅ

●連続斬り（B、B、C）
↓
（羅刹）キャンセル緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃
↓
（共通）キャンセル強緋刀流梅雨円殺陣

相手を浮かせてから決める連続技。

画面端なら、修羅の暴雨強風斬を決められるのだが、タイミングが超シビア。また、大体の連続技にいえることだが、B、B、Cなどのつなぎはできるだけ早く、そしてキャンセルは超早くすることが重要なのだ。

この他、14連斬の途中にキャンセルすれば見出しの技につなぐことができるぞ。



雨流裂殺刃（羅刹）。また、強梅雨円殺陣も入るぞ



連続斬り（BBC）で浮かせて～

## お得情報

画面端で14連斬を決めても、相手にクイック起き上がりをされてしまうと手堅く防御崩しを食らってしまうのだ。よって画面端では14連斬を控えた方がいいのだ。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | × | | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○／× | ○/○/× | | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | × | × | | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | ○ |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | ○ |
| 足払い | | ○ |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | ○ |
| | 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | ○/× | C | ○ |

## ■技コマンド表

### 修羅

●必殺技

- 緋刀流（ひとうりゅう）　五月雨斬り（さみだれぎ）　㊍　↓↙←＋斬る
- 緋刀流（ひとうりゅう）　霧雨刃（きりさめじん）（怒り時　豪雨（ごうう））　㊍　↓↘→＋斬る
- 緋刀流（ひとうりゅう）　氷雨返し（ひさめがえ）　㊍　↓↘→＋D
- 緋刀流（ひとうりゅう）　真・雨流れ狂落斬（しん あまなが きょうらくざん）　㊍　しばらくD押しっ放しで離す
- 緋刀流（ひとうりゅう）　梅雨円殺陣（ばいうえんさつじん）　㊍　→↓↘＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- 緋刀流禁じ手（ひとうりゅうきんて）　暴雨強風斬（ぼううきょうふうざん）　㊍　←→↘↓＋AB

### 羅刹

●必殺技

- 緋刀流（ひとうりゅう）　時雨（しぐれ）　㊍　ジャンプ中↓＋斬る
- 緋刀流（ひとうりゅう）　小雨（こさめ）　㊍　ジャンプ中↑＋斬る
- 緋刀流（ひとうりゅう）　雷雨（らいう）　㊍　小雨中に斬る
- 緋刀流（ひとうりゅう）　霧雨刃（きりさめじん）（怒り時　豪雨（ごうう））　㊍　↓↘→＋斬る
- 緋刀流（ひとうりゅう）　真・雨流れ狂落斬（しん あまなが きょうらくざん）　㊍　しばらくD押しっ放しで離す
- 緋刀流（ひとうりゅう）　梅雨円殺陣（ばいうえんさつじん）　㊍　→↓↘＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- 緋刀流禁じ手（ひとうりゅうきんて）　雨流裂殺刃（うりゅうれっさつじん）　㊍　←→↘↓＋AB

プロフィール　①緋刀流／②霧雨大祓禍神閑丸／③不明／④14歳（推定）／⑤不明／⑥AB型／⑦4尺9寸／⑧11貫目／⑨旅／⑩不明（両親は閑丸が幼い頃にいなくなったらしい）／⑪大祓禍神閑丸、旅の途中でもらったキラキラ光る石（水晶のかけら）／⑫旅先で食べる名物／⑬自分の中にいる「鬼」／⑭自分の殻に閉じこもってしまい人と打ち解けられないこと／⑮記憶を失ったあと、育ててくれた僧侶／⑯自分の過去を探す手段／⑱金田美穂

※㊍は武器あり時のみ使用可能。
※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。このキャンセル表は編集部調べによる。



# 首斬り！破沙羅

プロフィール ①本能のままに剣を振るっている／②罪人殺／③1765年1月18日（命日…1788年4月1日）／④死亡時24歳／⑤丹波／⑥存命時A型／⑦5尺9寸／⑧13貫目／⑨いつも君のことを思うよ…／⑩これからはいつも一緒だ…。篝火（妻）／⑪篝火…／⑫愛してるよ…篝火…／⑬憎い…奴が…／⑭ああ…僕の身体…／⑮君さ…／⑯美しい悪夢だぁ…／⑱野中正宏

## とにかく繋がらなあい！ 結局近距離でいくしか!?

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 対人戦攻略

### 基本戦法

破沙羅は通常技や必殺技だけをみれば結構どんな間合いでも闘うことができるが、肝心の連続技が乏しいので結局単発勝負になってくるのだ。

中・近距離では判定が強く、出の早い牽制攻撃やしゃがみ弱斬りをメイン牽制技に。

遠距離立ち・しゃがみ中斬りはリーチは一級品だが、空振るとスキだらけなので、メイン牽制技をガードさせたあとや踏み込み攻撃を仕かけてきそうな時に出そう。牽制攻撃後に不意打ち攻撃や下段狙い攻撃で中段を狙うのも有効。

対空技は昇り強斬りと上段蹴りを使い分けよう。また羅刹は地刺しも対空になるゾ。

こちらから攻めたい時はメイン牽制技や影縫い・地刺し後、踏み込み攻撃や跳び込み攻撃でいこう。空刺しは出が早いので相手の飛び道具の出だしや攻め際を狙い撃ちすることができるが、ガードされると反撃されるのは確実なので乱発は危険。主に退き込み中の強空刺しが有効だ。



弱の踏み込み攻撃をガードさせたあとや



しゃがみ弱斬りや牽制攻撃をガードさせて…



弾きキャンセルの友引を狙え！ ヒャハァー

### 修羅

使用頻度の高い必殺技は友引。しゃがみ弱斬りや踏み込みをガードさせて、弾きキャンセル友引を積極的に狙っていこう。連続斬りからの連係を混ぜて闘うと効果的だ。なお武器飛ばしは、先に鵺魂を出してから狙うとガードされても反撃を受けにくいぞ。

### 羅刹



まずは牽制技後に影騙しで攪乱するのだ！

使用頻度の高い必殺技はもちろん影騙し。特に使えるのがAとDで、メイン牽制技連射後に出すと効果的。A後↓遠距離しゃがみ中斬りor影出、D後↓跳び込み攻撃or弱地刺し、A〜D後共通↓空刺しor踏み込み攻撃、以上を適当に使い分け、攪乱していこう。

また守りがちな相手には、牽制技連射後に歩いて防御崩しも引っかかりやすいぞ。

## 連続技

●跳び込み強斬り↓武器飛ばし技

跳び込み強斬りは引きつけて出す必要があるのでタイミングを覚えるまでは難しい。跳び込み攻撃をしゃがみ状態でくらってもらうと決まりやすいので、友達と協力して練習しよう。修羅は画面端限定なので注意。しかし、羅刹はどの間合いでもよいのだぁ〜。



なるべく跳び込み強斬りを低く当てて…



すばやく着地で影騙しひゃあ〜。任務完了！

●連続斬り（BBC）
↓（修羅）キャンセル影縫い
↓（羅刹）キャンセル地刺し

キャンセルはどちらも早く入れなくてはいけないが、慣れれば簡単。→＋CDのあとは友引や影出に化けないようにレバーを一端ニュートラルに戻してから、落ち着いて↓↘→を入れよう。

修羅で画面端（相手を追いつめた状態）の時は影縫いを弱にしないと決まらないので注意。空中でまた影縫いを当てると相手はダウンしないので、着地したところを友引で吸ってやろう。画面中心くらいなら弱or中の影縫いで安定。このあとは強影縫いか踏み込み友引を狙おう。

羅刹の地刺しは安定していて弱中強どれでも決まるぞぉ。



連続斬りBBCキャンセル弱影縫い後は…



着地した相手に友引。なかなかエグイぜ！

## ■技コマンド表

**修羅**

| ●必殺技 | |
|---|---|
| 刺し足（さしあし） | ジャンプ中↓＋D |
| 友引（ともびき）㊙武 | →↓↘＋AorBorCorD |
| 影縫い（かげぬい）㊙武 | ↓↘→＋斬る |
| 影吸い（かげすい） | ↓↙←＋AorBorCorD |
| 空刺し（そらさし）㊙武 | ジャンプ中↓↘→＋斬る |
| 鵺魂（ぬえだま）㊙武 | ←↓↙＋斬る |
| ●特殊技 | |
| 頭骨割り（とうこつわり） | ジャンプ中↙or↘＋D |
| ●空中投げ | |
| ー | |
| ●武器飛ばし | |
| 影舞い・酬（かげまい・むい）㊙武 | ←→↘↓＋AB |

**羅刹**

| ●必殺技 | |
|---|---|
| 刺し足（さしあし） | ジャンプ中↓＋D |
| 影出（かげいで）㊙武 | →↓↘＋斬る |
| 影吸い（かげすい） | ↓↙←＋AorBorCorD |
| 空刺し（そらさし）㊙武 | ジャンプ中↓↘→＋斬る |
| 地刺し（ちさし）㊙武 | ↓↘→＋斬る |
| 影騙し（かげだまし） | ←↓↙＋AorBorCorD |
| ●特殊技 | |
| 頭骨割り（とうこつわり） | ジャンプ中↙or↘＋D |
| ●空中投げ | |
| ー | |
| ●武器飛ばし | |
| 影舞い・夢弾（かげまい・ゆめびき）㊙武 | ←→↘↓＋AB |

## お得情報

フヒャヒャヒャヒャ〜お得情報の時間だあ。前回同様、バックステップ中に刺し足を出せ。今回はレバー下〜上（↖↑↗いずれか）で昇り刺し足を簡単に出すことができるゾ。あまり使えないがそこは愛嬌ってことで…。たいしたものがなくてゴメンねえ〜。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | × | | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | | |
| 近距離しゃがみ | × | ○ | × | | × |
| 遠距離しゃがみ | × | × | × | | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | |
|---|---|
| 下段狙い | × |
| 牽制攻撃 | × |
| 上段蹴り | × |
| 足払い | × |
| 踏み込み 弱斬り | × |
| 踏み込み 中斬り | × |
| 踏み込み 強斬り | × |
| 踏み込み 蹴り | × |
| 踏み込み 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | ○ | C | × | C | ○ |




攻略／ジェイケイ

## 対人戦攻略

### 基本戦法

ガードを固めつつジリジリ接近、スキを見て跳び込み強斬りや踏み込み弱斬りからラッシュをかけるのが基本。

跳び込み強斬りは、相手の牽制技を先読みして跳ぶのが理想。踏み込み弱斬りは、技（先読み対空など）を空振りしたところや、相手が様子見にまわったところの他、牽制技の振りが遅い相手には、その合間に突っ込むのもいい。

相手に近づいたら、弱斬り（近距離技はしゃがみ、遠距離技は立ちの方がスキが小さい）で相手を固めつつ、修羅はつかむぞ～石頭＆尻めくり、羅刹は円心殺を狙っていこう。踏み込み弱斬り後はいきなり狙ってもいいぞ。


ガード時は不利だが、ヒット時は投げ系必殺技がほぼ確定

ただ、相手がガード直後に反撃すると割り込まれることが多い。そういう場合は無理に技を連発せずに一旦ガード、直後につかむぞ～や円心殺、弱斬りを出すといい。跳び込み強斬り後の間合いが近い時は、防御崩し対策の垂直ジャンプ強斬り（技を出さずに着地して防御崩し）も混ぜよう。


暴れる相手に対してはひとまずガードして～

直後につかむぞ～が有効。連打の効く技にはダメだけど

### 修羅

修羅はつかむぞ～組み天井という対空技がある。跳び込みや近距離での垂直ジャンプはこれで迎撃するべし。拳舞も使える技。出が早くて投げられ判定もないので、接近戦で適当にひねり出すと（弱斬りや跳び込み強斬りを当てたあと、相手の跳び込み攻撃をガード後など）結構ヒットするぞ。また、防御崩しのあとに出せば簡単に決まる。

### 羅刹

地上の対空技がないので、昇り中斬り（ジャンプの高い相手）や強斬り（低い相手）、ガード後に円心殺（防御崩し）などを使う必要がある。


相手の技が出切ってなければつぶせる。威力も大

円心殺はつかむぞ～より射程が長い半面、わずかに出が遅いので、少し遠めから狙うようにするといい。

## 連続技

**●防御崩し(引っ張り)→前方ジャンプ強斬り→踏み込み弱斬り→つかむぞ～尻めくり**

タムタム、骸羅、天草、狂死郎、右京、幻十郎、十兵衛、シャルロット、半蔵、ガルフォードに決まる強力連続技。

破沙羅には、跳び込み後少し前進して立ち強斬り→追い打ちー。羅刹は前記キャラに対してコレが安定だ。

蒼月、火月、覇王丸、ナコルル、リムルル、閑丸には踏み込み弱斬り→尻めくり。これは全キャラに対して突き飛ばしからでも入る。尻めくり後、シャルロット、半蔵、ガルフォード、破沙羅、ナコルル、リムルル、閑丸、覇王丸以外には追い打ちーが間に合う。


連続技＋追い打ち！でここまで減ります

スキを見たら踏み込み→防御崩しで決まり。跳び込みから

**●連続斬り(BBC)→キャンセル武器飛ばし技**

キャンセルが遅れるとつながらないので注意（特に仁王爆震殺の方）。BBまで早めに入力後、一気にC→キャンセル…と入力するといい。防御崩し後、少し前進して決めることも可能。キャラによっては（狂死郎や半蔵など）シビアだけど。


最速でキャンセル仁王爆震殺。ギリギリで間に合う

連続斬り(BBC)で相手を浮かせたあと…

## お得情報

踏み込み弱斬り後つながる技の補足。正面…拳舞、円心殺（無敵技には返される）。背後…前述の技（円心殺は少し遅らせること）＋連続斬り。画面端に向けて引っ張ったら、垂直ジャンプ強斬りから連続技を決めよう。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | × | × | ＼ | ○ |
| 遠距離立ち | × | × | × | ＼ | ○ |
| 近距離しゃがみ | × | × | ○ | ＼ | △／○ |
| 遠距離しゃがみ | × | × | × | ＼ | △／○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | ○ | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | ○ | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

**●14連斬**

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | × | ○ | × | ○ | × | × |

**●連続斬り**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | ○ |

## ■技コマンド表

### 修羅

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| ぶちのめし ㊭ | ジャンプ中↓＋AorBorCorD |
| かちあげ ㊭ | →↓↘＋斬る |
| みだれうち ㊭ | ↓↘→＋斬る |
| 地震丸（じしんがん） ㊭ | ↓↓＋AorBorCorD |
| つかむぞ～ 組み天井（くみてんじょう） | ←↓↙＋A |
| つかむぞ～ 石頭 | ←↓↙＋B |
| つかむぞ～ 尻めくり（しり） | ←↓↙＋C |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| | |
|---|---|
| 拳舞（けんぶ） ㊭ | ←→↘↓＋AB |

### 羅刹

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| 百貫落とし（ひゃっかんおとし） | ジャンプ中↓＋AorBorCorD |
| 喝！（かつ） | ↓↘→＋斬る |
| 円心殺（えんしんさつ） ㊭ | ↓↙←→＋斬る |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| | |
|---|---|
| 仁王爆震殺（におうばくしんさつ） ㊭ | ←→↘↓＋AB |

**プロフィール** ①流派などない／②南無阿弥陀仏／③1770年（明和6年）11月1日／④18歳／⑤飛騨／⑥O型／⑦7尺4寸／⑧36貫目／⑨喧嘩／⑩あまりに乱暴者だったため和狆のもとに預けられた／⑪喧嘩でできた体中の傷跡／⑫喧嘩／⑬修行／⑭「この俺にそんなものはねえ」と語る／⑮人にはいわないが、実は和狆を尊敬している／⑯「いちいち細かいこと聞いてんじゃねえ!!!」このあと、彼は暴れ出した／⑱渡辺 健

※㊭は武器あり時のみ使用可能。※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。また△は技の出がかりにのみキャンセルがかかる。このキャンセル表は編集部調べによる。

# 天草四郎時貞



**プロフィール** ①不明／②ガダマーの宝珠／③？／④？／⑤？／⑥？／⑦6尺／⑧？／⑨化粧／⑩？／⑪昔、ただ一人愛した女性の頭骨／⑫美しいもの（ただし、天草の美的センスにかなった物のみ）／⑬醜い物（ただし、天草の美的センスから外れた物のみ）／⑭己が生み出してしまった悪の心／⑮いない／⑯自らの過ちを償うための手段／⑱矢野栄路

## 修羅と羅刹の飛び道具の性能差に注意だゾ！

攻略／モリスケ

## 対人戦攻略

### 基本戦法

宝玉を飛ばす遠距離の立ち弱斬りやしゃがみ中斬りで牽制し、相手の跳び込みはリーチが長く判定も強い逃げジャンプ強斬りで叩き落とす。遠距離立ち中斬りや強斬りもリーチはあるのだが、スキが大きいので跳び込まれやすい。

遠距離攻撃でチクチク攻撃していると画面端へと追い込まれがちなので、相手に読まれないよう逢魔刻（前）で画面端から脱出しよう。読まれると防御崩しを決められてしまうのだ。



内に入られると当たらないこともあるが頼りになる

### 修羅

出は遅いがスキの小さい飛び道具である死霊刃は遠距離なら牽制に撃ってよし。見てから跳び越えてくる相手はジャンプ強斬りで迎撃だ。また、怒りMAX状態だと死霊刃が多段ヒットに変化するので、ガードさせると相手の動きを少しだけ封じることができる。ここぞとばかりに逢魔刻(前)で接近して不意打ちを仕かけたり、相手が動けるようになる直前にしゃがみ強斬りを置いておくとヒットしやすい。相手が動けるようになった直後に踏み込みから防御崩しを狙うと決まりやすいが、かなりハメっぽいので多用は厳禁。



遠距離で怒り時に死霊刃をガードさせた時には―



しゃがみ強斬りを置いておくと決まりやすいゾ

### 羅刹

羅刹の飛び道具である冥府魔障弾は相手にガードさせるとすぐ動けるようになるのだが、かわされてしまった場合は弾が消えるまで動けない。もし強で撃った時にかわされてしまうと、確実に連続技をもらってしまうほどの硬直ができてしまうぞ。修羅の死霊刃とは違い、接近時にキャンセルで出して必ずガードさせるようにしよう。



必ずガードさせる必要アリ。牽制には撃たないように

前号で紹介した通り、戒烈掌は牽制攻撃にキャンセルで出すと連続技になる。逢魔刻（前）で急接近してから牽制攻撃を出すと決まりやすいゾ。

## 連続技

**●防御崩し(引っ張り)→踏み込み弱斬り→連続斬り or 凶冥十殺陣**

防御崩しで引っ張ったら素早く踏み込み弱斬りで背後から攻撃。踏み込み弱斬りがヒットすると相手が長時間よろけるので、連続斬りや凶冥十殺陣につなげることができる。連続斬りは最初のCDを押した直後に➡Aを入力しないと相手との間合いが離れてしまい最後まで入らない。また、体の小さいキャラには連続斬りが途中で空振りしてしまう。



踏み込み弱斬りを決めると相手がよろけるので―



連続斬りや凶冥十殺陣が連続技になるのだぁ

**●連続斬り(BBC or 12斬目)→キャンセル凶冥十殺陣**

BBCで浮かせたあとや、12斬目にキャンセルで凶冥十殺陣を出せば連続技になる。かなり威力が高いので、失敗しないように決めるべし。

**●(羅刹)近距離立ち中斬り→キャンセル弱冥府魔障弾→近距離しゃがみ強斬り→遠距離しゃがみ中斬り**

羅刹で怒り状態限定の連続技。冥府魔障弾が多段ヒットしつつ相手はダウンしないので、ヒットしているところに通常技が決まる。また、画面端限定で、冥府魔障弾のあとに、再び立ち中斬りが決まるゾ。

画面端で弱の魔障弾がヒットした場合は―




少し歩いて立ち中斬りが間に合うのだ

## ■技コマンド表

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| 逢魔刻（前） | ↓↘→+D |
| 逢魔刻（後） | ↓↙←+D |
| 死霊刃 ㊣武 | ↓↘→+斬る |
| 汝、暗転入滅せよ ㊣武 | |
| （発動） | →↓↘+斬る |
| （攻撃） | 斬る |
| （中止） | D |
| 天照封凰翠 ㊣武 | ↓↙←+斬る |
| 瘴氣断 ㊣武 | →↓↘+D |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| | |
|---|---|
| 凶冥十殺陣 ㊣武 | ←→↘↓+AB |

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| 逢魔刻（前） | ↓↘→+D |
| 逢魔刻（後） | ↓↙←+D |
| 冥府魔障弾 ㊣武 | ↓↘→+斬る |
| 汝、暗転入滅せよ ㊣武 | |
| （発動） | →↓↘+斬る |
| （攻撃） | 斬る |
| （中止） | D |
| 戒烈掌 | →↓↘+D |
| 降魔招来破 ㊣武 | ↓↙←+斬る |

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

| | |
|---|---|
| 凶冥十殺陣 ㊣武 | ←→↘↓+AB |

## お得情報

ジャンプ攻撃もリーチの長い天草だけど、ジャンプ弱斬りだけは昇りで出すとしゃがみガードしている相手にヒットするゾ。ただし、決まるキャラは骸羅のみ、当てても反撃される、といった欠点だらけだったりするナリ。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | ＼ | ○／○ |
| 遠距離立ち | × | × | × | ＼ | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | × | ＼ | ○／○ |
| 遠距離しゃがみ | × | × | × | ＼ | |
| 斜めジャンプ | — | — | — | — | — |
| 垂直ジャンプ | — | — | — | — | — |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | ○ |
| 牽制攻撃 | | ○ |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

**●14連斬**

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | × | ○ | × | × | × | × | × | ○ | × | ○ | × | × |

**●連続斬り**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | × | A | × | B | × |
| A | × | B | × | B | × |
| A | × | C | × | C | ○ |

# 柳生十兵衛



## 修羅・羅刹ともにお手軽な連続技でOK!

攻略/MASA藤原

## 対人戦攻略

### 基本戦法

相手と離れた間合いに立つようにして、リーチが長い遠距離立ち中斬りと弱水月刀で牽制し、相手がジャンプしてきたらジャンプ中斬りで迎撃するのが十兵衛の超基本戦法。



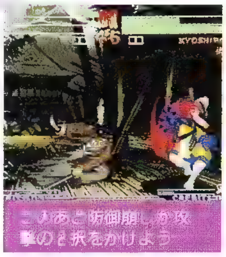


中間距離になったらしゃがみ中斬りに切り替える。しゃがみ中斬りにはキャンセルをかけて弱水月刀を出すようにする。キャンセル弱水月刀はしゃがみ中斬りが少しでも深く当たれば必ず連続技になる。

接近戦の時はしゃがみ弱斬りを牽制に使う。キャンセル弱水月刀を出せば連続技になる。ただそんだけ。スキはあるよ。

### 修羅

しゃがみ中斬りキャンセル弱水月刀はキャンセル弱二ッ角羅刀にしてもいい。しゃがみ中斬りが当たったあとに、弱二ッ角羅刀の移動距離が足りていれば必ず連続技になる。

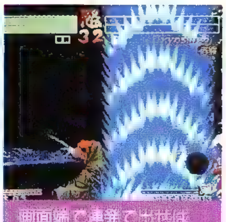


移動距離が足りなかった時は、相手の目の前で停止して終わるので、そうそう反撃を受けることはない。そのまま防御崩しをやってもいいし、または停止した位置からしゃがみ弱斬りキャンセル弱水月刀で牽制してもいい。

八相発破はヒットしても必ず反撃を受けるので絶対に出さないように。

怒りゲージがたまっていて、相手を画面端に追いつめていたら、絶 水月刀を一生出しとこー。ただそんだけ。けっこーけずれるよ。

### 羅刹



画面端で連発で出せばすごいけずり量になる

心眼刀・相破は立ちガード可能のしゃがみ斬りも取ることができるので、地上戦では心眼刀・相破が安定になる。

接近戦ではしゃがみ弱斬りをガードさせて、キャンセル双月陣を出せばいい連係になる。

## 連続技

**●しゃがみ中斬り↓キャンセル弱水月刀(共通)**





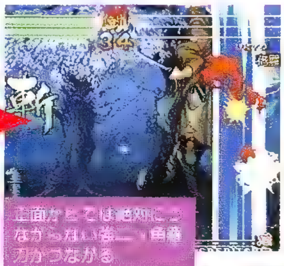
修羅、羅刹共通の超メインになる連続技。威力はあまりないけどとりあえず手軽ということでよし。ただそんだけ。

ジャンプ強斬りからもつなげることができる。ただし、着地する寸前まで引きつけて出さないとつながらない。

密着していれば弱水月刀の代わりに中二ッ角羅刀を入れることができる。

**●防御崩し(引っ張り)↓近距離立ち中斬り↓キャンセル強二ッ角羅刀(修羅)**

相手を画面端に投げた時限定。威力がそれなりにあるのでスキあらば狙っておこう。





**●連続斬り(BBC)↓キャンセル激 双嵐陣(羅刹)**

画面端限定。キャンセル激 双嵐陣は、Cの後にかなり早くコマンドを入力しないとつながらない。しかもこの時の激 双嵐陣は、タックルがガードされるとなぜか怒りゲージがなくなってしまう。ただそんだけ。ガードされるとやばいよ。

## お得情報

タムタムに防御崩し(引っ張り)をやったあとにすぐ立ち中斬りをやると近距離立ち中斬りになり、連続技の防御崩し(引っ張り)↓近距離立ち中斬り↓キャンセル強二ッ角羅刀を画面中央でも入れることができる。

## ■技コマンド表

### 修羅

**●必殺技**

- 喝咄(かっとつ) 水月刀(すいげつとう) ㊢ ↓↘→+斬る
- 二ッ角羅刀(にかくらとう)(※①) ㊢ →↓↘+斬る
- 八相発破(はっそうはっぱ) ㊢ →+斬るボタン連打

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

- 絶(ぜつ) 水月刀(すいげつとう) ㊢ ←→↘↓+AB

(※①) 強のみヒット後↓+Cで追い打ち斬り。

### 羅刹

**●必殺技**

- 喝咄(かっとつ) 水月刀(すいげつとう) ㊢ ↓↘→+斬る
- 柳生(やぎゅう) 心眼刀(しんがんとう)・天羅(てんら) ㊢ ↓↙←+C
- 柳生(やぎゅう) 心眼刀(しんがんとう)・相破(そうは) ㊢ ↓↙←+B
- 柳生(やぎゅう) 心眼刀(しんがんとう)・水月(すいげつ) ㊢ ↓↙←+A
- 柳生(やぎゅう) 双月陣(そうげつじん) ㊢
  - (壱(いち)の太刀) ↓↘→+AB
  - (弐(に)の太刀) ↓↘→+A
  - (参(さん)の太刀) ↓↘→+B

**●特殊技**

—

**●空中投げ**

—

**●武器飛ばし**

- 激(げき) 双嵐陣(そうらんじん) ㊢ ←→↘↓+AB

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | ×/× | | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | ×/× | | |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × | × |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | ○/○ |
| 踏み込み | 弱斬り | ○ |
| | 中斬り | ○ |
| | 強斬り | ○ |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

**●14連斬**

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | × | ○ | × | × |

**●連続斬り**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | ○ | C | × | C | ○ |

プロフィール ①柳生新陰流・改/②大和守・虎鉄、助広/③1749年(寛延2年)3月6日/④40歳/⑤日本・土佐/⑥O型/⑦6尺1寸/⑧19貫目/⑨斬ること/⑩豊臣方の残党によって家族は散り散りとなってしまった/⑪武士道/⑫鍋蜜/⑬軟弱な男子/⑭斬ったあとに罪悪感を感じてしまうこと/⑮養父/⑯柳生新陰流を極めることにある/⑱小林清志

※㊢は武器あり時のみ使用可能。
※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。このキャンセル表は編集部調べによる。

# シャルロット

**プロフィール** ①なし／②ラロッシュ／③1761年2月4日／④28歳／⑤フランス／⑥B型／⑦72インチ／⑧105ポンド／⑨刺繍／⑩セルジュ（父）、ジョセフィーヌ（母）、カルダン（弟）、ピエール（伝書鳩）／⑪初恋の男性の肖像画／⑫真紅の薔薇／⑬鼠／⑭つい人前で高飛車になってしまい、周囲の人の傷つくことをいってしまうこと／⑮武人であった父／⑯自分が傷つくことなく完全に勝利すること／⑰86・55・89／⑱生駒治美




攻略／無双拳士　ま

## 対人戦攻略

### 基本戦法

とにかくこのキャラ、相変わらず跳び込み強斬りが強い。バリバリ裏に回れるのはやはりありがたい。それとリーチの長さも魅力。

このリーチの長さで常に先手を取れるので、メインとなる立ち弱斬り&立ち中斬り、しゃがみ斬りを混ぜながら中、遠距離でチクチクやるのが基本だ。で、相手が我慢できずに跳び込んでくるようなら昇り（逃げ）ジャンプ中斬りや弱パワーグラデーション（以下PG）で迎撃だ。

### 修羅

メイン戦法はやはり、出るのが早い弱斬りなどを使ったチクチク。そこにトライスラッシュなどで誘いをかけ、相手を跳ばせて逃げジャンプ中斬りや早出しの弱PGで落とす。この辺は基本戦法どおり。

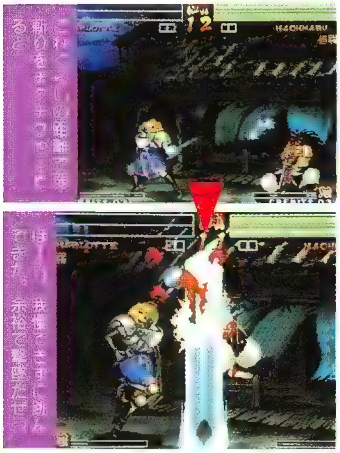
あとは跳び込みの速さとジャンプ強斬りの驚異的な強さを活かそう。1回ジャンプ強斬りをガードさせたあと、またすぐに跳び込んでジャンプ強斬りを警戒させたところを防御崩しからスプラッシュファーント（以下SF）など、次の攻撃の選択肢は豊富。

ただし、やみくもに跳び込んでいては対空技の餌食になるだけなので、とにかくチクチクを有効的に使おう。

### 羅刹

やはり修羅と同様、基本戦法どおりの闘い方が主な戦法になる。ただ、羅刹の場合はバイオネットラージュ（以下BR）と組み合わせるとかなりいい感じ。BRの先っぽをガードさせると弱、中、強を問わずほとんど反撃を食らわないので、バリバリけずろう。

あとはリオンランセを遠距離中斬りヒット後などに出すと、意外と相手は食らってくれるぞ。ただし、ガードされるとスキが大きいので毎回やるようなことはやめよう。それでは単なるカモになるだけだからね。





## 連続技

●裏回りジャンプ強斬り→しゃがみ中斬り→（共通）キャンセル強パワーグラデーション／（羅刹）リオンランセ

とりあえず、これが基本型である。裏回りが非常に楽なので、いかに引きつけて当てるかがこの連続技のキモ。

●連続斬り（BBC）→（羅刹）キャンセル弱バイオネットラージュ／（共通）武器飛ばし技

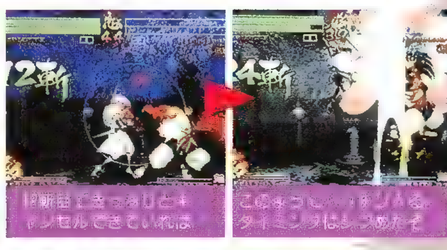
連続斬りからの連続技。画面端の方が入れやすいが、中央でもバッチリ入るぞ。ちなみに、武器飛ばし技へのキャンセルはシビアなのでこの連続技を繋ぐ時は、より早めの入力を心がけよう。



●14連斬（12斬目）→キャンセル強パワーグラデーションor武器飛ばし技

これは、多斬コンビネーションマニア向け？　の連続技だ。まずはPGからだが、簡単そうで意外と出にくい。それはPGを強で出すため、12斬目キャンセルのつもりが13斬目に化けてしまうことがよくあるからだ。コマンド入力は正確に行おう。

次に、武器飛ばし技につなげる連続技だが、これはかなーりタイミングがシブいので（特に修羅）、正確なコマンド入力とスピードが要求される。ぜひ、決めてみよう。



## ■技コマンド表

**修羅**

●必殺技

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| パワーグラデーション ㊇ | →↓↘+斬る |
| スプラッシュファーント ㊇ | →+斬るボタン連打 |
| トライスラッシュ ㊇ | ↓↘→+斬る（※①） |

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| スプラッシュグラデーション ㊇ | ←→↘↓+AB |

（※①）押している間は発射しない

**羅刹**

●必殺技

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| パワーグラデーション ㊇ | →↓↘+斬る |
| リオンランセ ㊇ | →↓↘+D |
| バイオネットラージュ ㊇ | ↓↘→+斬る |

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| クリスタルローズ ㊇ | ←→↘↓+AB |

## お得情報

シャルロットってリーチが異様に長いから、武器飛ばし技を食らったりするとガクッてくるよね。でも、大丈夫!!　武器がない状態で踏み込み蹴りをやるとナント、これが威力の高い中段なのだ。これが防御崩しから入れると決まりやすいよ。

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | × | | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | × |
| 遠距離しゃがみ | × | × | × | | |
| 斜めジャンプ | — | — | — | — | — |
| 垂直ジャンプ | — | — | — | — | — |

| | | |
|---|---|---|
| 下段狙い | | × |
| 牽制攻撃 | | × |
| 上段蹴り | | × |
| 足払い | | × |
| 踏み込み | 弱斬り | × |
| | 中斬り | × |
| | 強斬り | × |
| | 蹴り | × |
| | 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ○ | A | ○ | B | ○ |
| A | ○ | B | ○ | B | ○ |
| A | × | C | × | C | ○ |




# タムタム

## 連続技は冴えないが基本戦法がかなり強いぞ!

攻略/G・ARM

## 対人戦攻略

### 基本戦法

タムタムの対人戦における基本的な行動は一つ。遠距離立ち弱斬りの先端が当たるようにチクチク押し、シビレを切らせて跳んできた相手をジャンプ強斬りで落とすというものだ。単調な行動だが、相手によっては非常に返しにくい、強力な攻め(?)となる。

読まれて弾き返されても先端なら距離が遠いため、これといった反撃も受けない。さらに、たまにガードで様子を見たり、立ち中斬りを混ぜたりといった戦法も取れれば、反撃されにくくなるハズだ。

また、タムタムの特徴として、防御崩し(前後とも)から14連斬を確実に決めることができる(半蔵のみ×)。確実に攻撃力アップができるぞ。

初代侍で猛威を振るったジャンプ斬りは、しゃがんだ相手にはほとんど当たらなくなってしまった。ジャンプ斬りは垂直と後ろを使い分け、対空に使えるのは相変わらず。

足技は上段蹴りを除けば、今一つ使いにくい。とほほ…。



先端が当たるようチクチク押し—



跳び込んできたらジャンプ強斬りだ!

### 修羅

修羅の個有技であるアハウ・ガブルは使い勝手がいい。遠距離戦での跳び込み防止やけずりに使えば、相手にプレッシャーを与えることが可能。

### 羅刹

間合いの広いガブル・ガブルは、おもに近距離戦で斬りにキャンセルをかけて使う。連続技ではないが近~遠の立ち弱or中斬りにキャンセルのタイミングでコマンド→ボタンを連打で、ヒット、ガードに関わらず技が出てくれる。



ガードされてもコマンド+ボタン連打



勝手に遅めキャンセルの連係になる

もう1つの個有技、ムーラ・ムーラは完全な遠距離戦用。画面端と端くらいに離れた時、下→上→上と撃とう。跳び越えるのが困難な組み合わせだ。ヒットは期待せず、あくまで牽制目的で使うこと。

## 連続技

### ●ジャンプ強斬り→なんか

意味不明の見出しだが、とにかくジャンプ強斬りを低い打点で当て、なんらかの技につなぐことが可能ということ。

簡単で結構強力なのは遠距離しゃがみ強斬り。他には昇りジャンプ強斬りや、立ち中斬りキャンセル弱パグナ・デオスなどがある。

14連斬につないで怒っておくのもいい。

まぁ、タムタムを使ってジャンプ強斬りを低い打点で当てるなんてことは実戦ではほとんどないんだけどね♡

### ●14連斬(12斬目)→(羅刹)キャンセル必殺技

14連斬(12斬目)に使う技は、無敵技のない相手にはガブル・ガブルが一応決まる。そんだけ。オススメは12斬目キャンセルで下段ムーラ・ムーラ×3。確実に反撃を受けるが、ドクロ3発当ててからの反撃で死んでいくタムタムを、ギャラリーは暖かい拍手で見送ってくれることだろう。



14連斬中に[illegible]



[illegible]

## ■技コマンド表

**修羅**

| ●必殺技 | |
|---|---|
| パグナ・パグナ 武 | →+斬るボタン連打 |
| ムーラ・ガブル 上 | ↓↘→+斬る |
| ムーラ・ガブル 下 | ↓↙←+斬る |
| アハウ・ガブル | →↓↘+斬る |
| パグナ・デオス | ←↓↙+斬る |
| ●特殊技 | |
| — | |
| ●空中投げ | |
| — | |
| ●武器飛ばし | |
| アハウ・ティウワカン | ←→↘↓+AB |

**羅刹**

| ●必殺技 | |
|---|---|
| ガブル・ガブル | ↓↘→+C |
| ムーラ・ムーラ【上/下】 | ↓↘→+AorB (※①) |
| パグナ・デオス | ←↓↙+斬る |
| ●特殊技 | |
| — | |
| ●空中投げ | |
| — | |
| ●武器飛ばし | |
| アハウ・ティウワカン | ←→↘↓+AB |

(※①)連続入力可能

## お得情報

倒れたCPU相手に追い打ち1を連発してみれ。ずーっと当たるから面白いヨ。

あと、怒り状態で不意打ち→連ね斬り→一閃につなげることが可能。イチかバチかの時に狙ってみては?

## ■キャンセル表

| | 弱斬り | 中斬り | 強斬り | 蹴り | 素手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ×/× | | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ×/× | | |
| 近距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | × |
| 遠距離しゃがみ | ○ | ○ | × | | |
| 斜めジャンプ | — | — | — | — | — |
| 垂直ジャンプ | — | — | — | — | — |

| | |
|---|---|
| 下段狙い | × |
| 牽制攻撃 | ○ |
| 上段蹴り | × |
| 足払い | × |
| 踏み込み 弱斬り | ○ |
| 踏み込み 中斬り | ×/× |
| 踏み込み 強斬り | × |
| 踏み込み 蹴り | × |
| 踏み込み 素手 | × |

●14連斬

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | A | B | C | C | C | C | C |
| × | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | x/x |

●連続斬り

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | × | A | × | B | × |
| A | × | B | × | B | × |
| A | × | C | × | C | ○ |

プロフィール ①マヤ流/②ヘンゲハンゲザンゲ/③1769年4月1日/④20歳/⑤グリーンヘル/⑥ンムヤワ△型/⑦285cm/⑧55kg/⑨ワルイヤツタオス/⑩サムサム(チチ)、ケンタ(ハハ)、チャムチャム(イモウト)/⑪ヘンゲハンゲザンゲ/⑫コドモ、チャムチャム/⑬コゲツザン/⑭ミンナ タムタム コワガル タムタム ヤサシイノニ コドモ ニゲル/⑮ケツアルクアトル/⑯ムラマモルカタナスゴクダイジ/⑰1・7・1・3・2・33・72/⑱西村寿一



※武は武器あり時のみ使用可能。
※キャンセル表中の○はキャンセルがかかり、×はキャンセルがかからない技を表す。このキャンセル表は編集部調べによる。








# リアルバウト餓狼伝説スペシャル

待ちに待った餓狼伝説シリーズ最新作
「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」。
今回は登場キャラ全19名のうち８名のキャラライラストと
ストーリーを紹介！
加えて最新画面写真を公開するぞ！

| SNK | 格闘アクション | 394M |
|---|---|---|
| MVS 発売日未定 価格未定 | カセット 発売日未定 価格未定 | CD 発売日未定 価格未定 |

緊急速報!

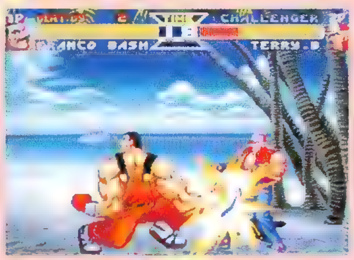
## 餓狼伝説シリーズ最新作登場！狼たちの新たな闘いが今はじまる！

## ゲーム概要を紹介

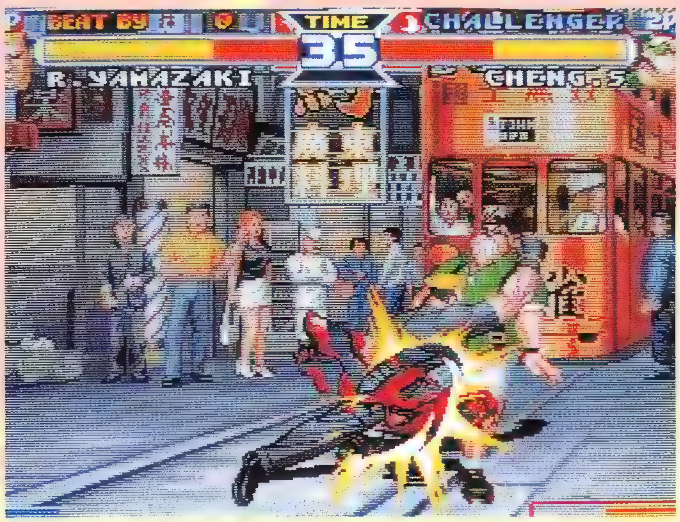
餓狼伝説シリーズの第６作目になる今作。基本的には前作の「リアルバウト餓狼伝説」のシステムを継承しているようだ。

「リアルバウト」で気持ちよかったコンビネーションアタック、伝統のライン移動などもきちんと残っている。

登場するキャラクターは、前作「リアルバウト」からギースを除いた15キャラ＋その他の餓狼伝説シリーズからの復活キャラ４名の計19キャラ。今までの餓狼シリーズを見渡しても最も多いキャラ数だ。




グラフィックが全体的に一層美しくなっている




復活キャラクターの活躍も楽しみだ

## ストーリー

今まで数限りない宿命の闘いが繰り広げられた。自らの目標として相手に向かい拳を交える。また、ちょっとした運命のいたずらで壮絶な闘いにまで発展した。

もはや、これ以上は求められぬほどにまで…。

今、闘い、傷つき、最上級に鍛え上げられた格闘家たちは思う。自分たちの求めているものは一体何なのか、強さとは…。

すでに各々が伝説と化した格闘家たち。その誰もがこの闘いに終止符を打たんとする。

しかしどの闘いも完璧ではない。満足しきれないでいるのだ。闘いとは…。

大空へ羽ばたかんが如く…。

そして今まさに極まった格闘家たちが、その洗練され、卓越した格闘センスを解き放たんとしている。

リアルバウト餓狼伝説スペシャルという舞台を得て…。

※画面写真は開発中のものです。

## 基本操作

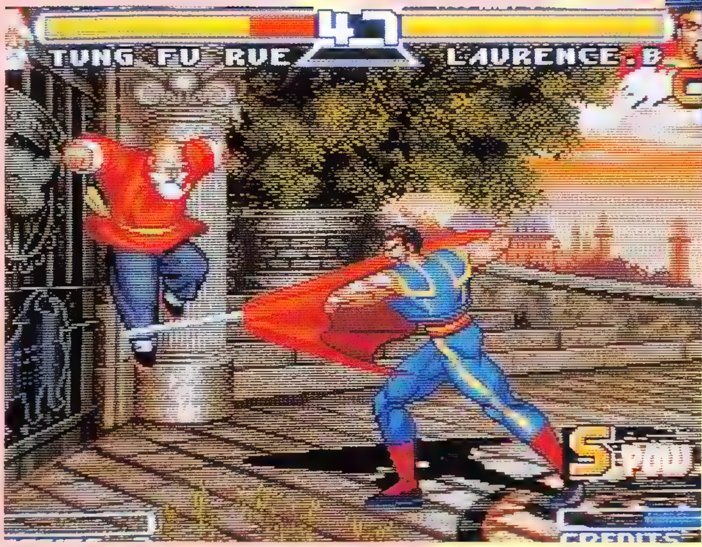
操作方法は、前作「リアルバウト」とほぼ同じだ。変更点は対ライン攻撃が、DボタンからCボタンになったところぐらい。前作をプレイしていれば、とまどうことなく遊べるだろう。
餓狼伝説シリーズ伝統のしゃがみ前進もちゃんと残っている。

### 基本操作一覧

| | |
|---|---|
| ・→……………前進 | ・←←……………飛び退き |
| ・←……………後退／立ち防御 | ・レバー小さく↖or↑or↗……………小ジャンプ |
| ・↑……………垂直ジャンプ | |
| ・↓……………しゃがみ | ・Aボタン……………パンチ |
| ・↗……………前方ジャンプ | ・Bボタン……………キック |
| ・↖……………後方ジャンプ | ・Cボタン…威力大攻撃／対ライン攻撃 |
| ・↙……………しゃがみ防御 | |
| ・↘……………しゃがみ前進 | ・Dボタン……………ライン移動 |
| ・→→……………ダッシュ | |

## ラインシステム

奥のラインに逃げて攻撃を避けよう




ライン移動が残っているのは前述の通り。そのうえライン間の攻撃バリエーションも増えているので、今まで以上に重要なものになりそうだ。
バトルラインは通常闘っているラインと、ライン移動する奥のラインの2ライン。手前と奥に移動できた前作「リアルバウト」より1ライン減っている。
どうやらコンビネーションアタックや対ライン攻撃、そして必殺技等の設定を考慮した結果、2ライン制になったらしい。その必殺技の設定が気になるところだが、詳しい点はまだ不明なので、そこは分かり次第報告するぞ。



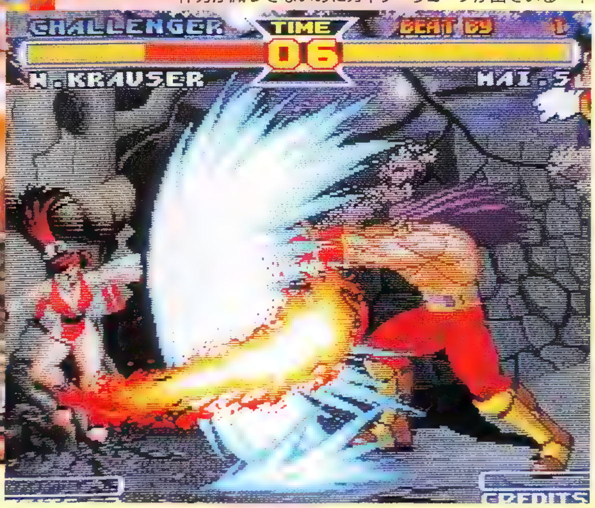
これはチン・シンザンの新必殺技なのだろうか？

## その他

「リアルバウト」であったリングアウトはなくなり、それに代わるものが画面端に設置されているようだ。それにより、さらに戦略の幅が広がる模様。これも判明し次第お知らせするぞ。




画面下のゲージは？　マリーのゲージに「S POW」の表示が出ている




体力が減ってないのにカイザーウェーブが出ている…？

# キャラクター紹介

## アンディ・ボガード

### ただ兄を超えるために



彼の姿勢は何をやっている時もスキがない。アメリカ人にしては、やや小柄な体つきという感があるが、それを覆い隠すような研ぎ澄まされた緊張感が張りつめている。

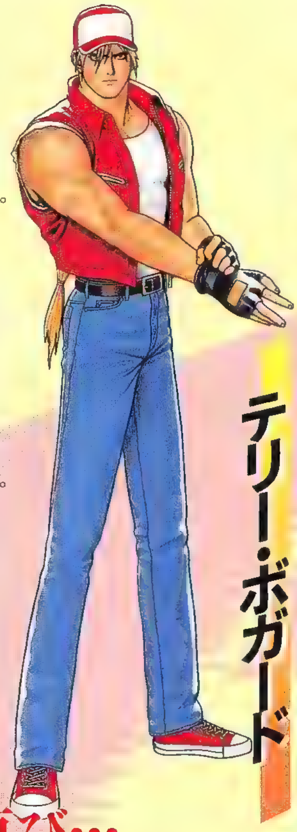
彼は闘いにおいても、その姿勢を隠すことはない。張りつめた空気の中でのスピードにのった切れのある攻撃を得意としている。対戦者にとっては、疲労感の残る嫌な闘いを強いられるであろう。

「神経を研ぎ澄ませていると、相手が次にどう動くかがイメージできる。動きが読めればどんな距離からでも打撃を放つ自信がある。たとえ、鼻と鼻がぶつかるような距離でもね」

彼は兄のテリー・ボガードを超えることを目標としている。そのためにあらゆる格闘技を勉強しているが、その都度奔放な闘いをしてくるテリーには、まだ１度も勝てていない。

## テリー・ボガード

### 伝説の狼再び…



彼が闘いをはじめたきっかけは、彼の中に憎しみという感情が生まれたからである。養父の敵を討つために強くなりたいと思った。彼は実の両親の顔を覚えていないという。

「俺の親父はジェフ・ボガードさ…。俺はジェフのように強くなるんだ」

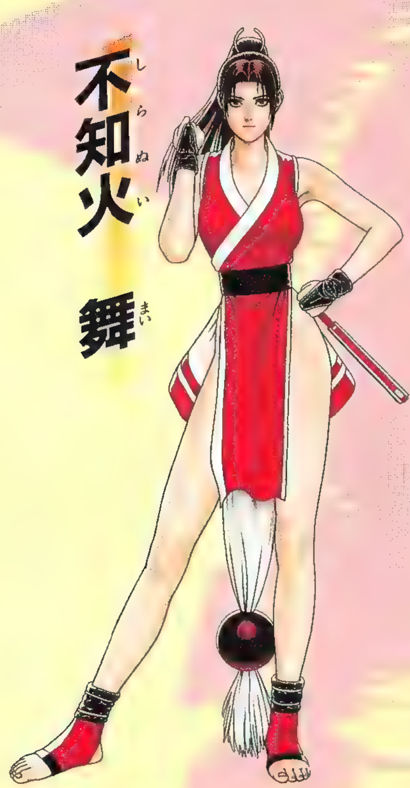
現在の彼は、世界でも間違いなくトップクラスの格闘家に成長した。多くの男たちと拳を交えることで、彼は闘いの中に何を見い出してきたのか。彼は憎しみが生み出す結果を求めていたわけではない。ただ、愛情に飢えていただけなのであろう。

「闘いはお互いを理解する最善の方法だと思うようになったね。闘う奴はみんな理由があって、闘えばそのことが理解できてしまうんだ」

だから今こそ彼は、ベストバウトができるといって、ほほ笑んでくれた。

## 不知火(しらぬい) 舞(まい)

### 乳の揺れは健在か？



女性ながらにして不知火流忍術の正当後継者となった彼女だったが、そのあたりかなり複雑な心境であるらしい。

「だって私、何も知らないんだもの。望月の人のことだって全然知らなかったし…。」

不知火半蔵亡きあと、彼女の教育は５大老と呼ばれる老人たちがあたっている。彼らは半蔵の愛弟子で、その腕前もかなりのものであるらしいのだが、今では年齢的なことから実技指導の面などからは引退している。舞はアンディともどもこの老人たちから学んでいるのだが、勉強好きのアンディとは対照的にどうもこの老人たちが苦手らしい。老人たちにすれば、望月との因縁に関してもすべて教えているということなのだが…。

「だって、おじいちゃんたちに囲まれて勉強だなんて…」

わがままさは何も変わってないらしい。

## ジョー・ヒガシ

### 尻出しチャンプ見参！



破天荒な闘いぶりで、観る者までをも熱くさせてくれる男、ジョー・ヒガシ。彼の辞書に「退く」という言葉はない。恐らくムエタイ史上最強のチャンピオンであり、その天性の明るさがその座をより華やかに演出している。

「俺なんかよ、パンチを貰った時にも自分の表情のことを考えてんだぜ。今、俺はカッコイイ顔で殴られてっかなって」

大人たちの眼には、ただのお調子者に映るかもしれないが、タイの貧しい子供たちにはまさにヒーローなのである。

「近所のガキたちを集めてムエタイ教室を開いているんだが、あいつら暗いんだよ。メシ食ってねぇから、みんな必死こいて強くなろうとするんだけど、義務感が強くて楽しんでないんだ。だからあいつらに本当の闘いを教えるためにも、俺は負けらんないのよ」

本当に嬉しそうに語る彼の表情が、印象的であった。

## タン・フー・ルー

どれ、わしも腰をあげるかのう



八極聖拳の創始者であり、多くの格闘家を育てた大老師である。闘った数も桁外れに多く、身を持ってあらゆる格闘技を研究してきた生き字引である。八極聖拳の真髄は、「気」のコントロールにあるが、弟子たちの中で最も凄まじい気を発動させることができたのがギース・ハワードであり、潜在能力の最も高い男がテリー・ボガードだという。「格闘家の模範となるべき男はジェフ・ボガードじゃった。だからわしは彼を後継者として選んだのじゃが、あんなことになるとはのう…」

その昔、ジェフとギースが後継者の座を争った。それに敗れたギースはジェフを殺害してしまう。このようなことが弟子たちの間で起こったことを彼は非常に悲しんだ。

その後、彼は生涯現役を決意し、弟子を採らなくなったが、唯一の例外がテリー・ボガードであった。

## チン・シンザン



闘いよりゼニや!!

自ら闘うプロモーターとして香港を拠点に活躍している。太極拳をベースとしているが、その昔タン・フー・ルーに師事したことがあり、八極聖拳にも通じている。八極聖拳時代はその才能を開化させたが、根っからの金儲け主義が彼を破門に追いやった。

「タン先生に禁止されていたストリートファイトをしたでしゅよ。しかも八百長してワザと負けたでしゅよ。あの時のタン先生は怖かったでしゅ」

当時、門外不出の八極聖拳の使い手として登場したため、賭け率がチンに片寄ってしまった。そこで彼は、第2者に頼んで自分の負けに賭けさせて、試合で見事に負けてしまったのである。

それ以後、八極聖拳を名乗ることはできなくなったが、その実力も商魂も本物であったようだ。

## ヴォルフガング・クラウザー



皇帝の前に敵はなし!

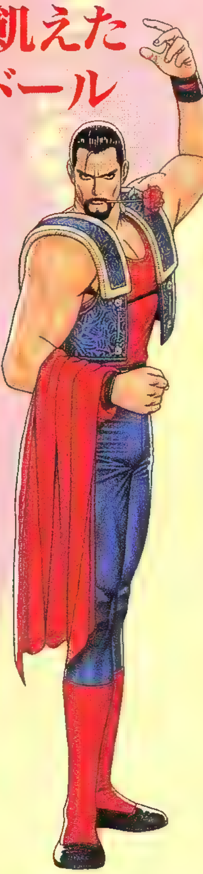
ヨーロッパの歴史の陰にシュトロハイム家ありといわれる名門の当主。歴代の当主の中でも最も優れた肉体と格闘センスを保持している。つまり彼は若くしてすべての物を手に入れてしまったのだ。

「極まったものは芸術であり、まさに私の闘いはその領域に存在する。モーツァルトやゴッホのように私は闘いの天才なのだよ」

彼は闘いを芸術とし、どこまでパーフェクトに相手を叩きのめすかで、己の欲求を納得させようとする。まるで作品を創造するかのごとく、その闘いのエネルギーは狂気に満ちている。名門であるがゆえの退屈さは、彼を一流主義の偏愛癖者と形成し、さらなる極上の作品のために、その題材となる獲物を探し続けている。

## ローレンス・ブラッド

血に飢えたマタドール



素手で闘牛と闘うマタドールとして母国スペインでは英雄的存在の彼であったが、あまりの残虐な闘いぶりに、人々は次第に嫌悪感を持つようになった。そんな彼に興味を持ったのがクラウザーであり、その狂気のマタドールはのちにクラウザーの手足となり、活躍することになる。クラウザー傘下となってからの彼はもっぱら人を相手に闘っているが、そのスタイルは何も変わっていない。その狂気じみた闘いを、観る者は沈黙せざるを得ないであろう。

「フフ…またやりすぎてしまったかな。しかし、闘いというのは本来そういうものなのだよ。獣は体が動かなくなるまで、その本能で向かってくるのだからね」

この世でクラウザー以外に、彼を止め得る力を持つ者は存在しないのだろうか。

# 他のキャラ

ストーリーとキャラライラストが間に合わなかった11キャラを紹介。詳しいことは近々お届けする予定なので、もうしばらく待ってね。

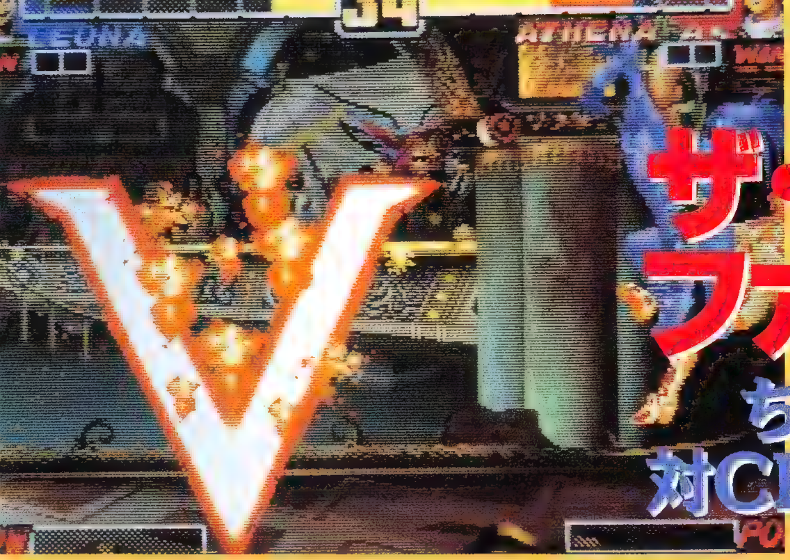



キャラクターの選択画面。全19キャラがにぎやかだ





※イラストは「リアルバウト餓狼伝説」のものです。




# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

## ちづるとゲーニッツを使って対CPU戦を徹底攻略なのだ!



| SNK | 格闘アクション | 362M |
|---|---|---|
| MVS 発売中 118,000円 | カセット 発売中 32,000円 | CD 発売中 8,800円 |

そろそろネタ切れの感がある'96だが、今月は最後を飾るにふさわしい、ボスキャラ2人を使用しての対CPU戦。

今までさんざん苦しめられたボスを使って、クリアを目指してみよう!!

## ボスキャラ連続技特集

それでは対CPU戦に入る前に、自分でボスキャラを使った時に決める連続技を紹介してみよう。もちろん対人戦でも使えるよ。

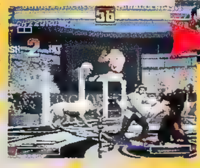
ちなみにボスの使用法(CDのみ)だが、キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながら↑+B、→+C、←+A、↓+D。

### 神楽ちづる

**●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱百八活　玉響の瑟音**



キャンセル弱玉響の瑟音。安定した連続技だ



ジャンプ攻撃からしゃがみ強パンチへつないで…

基本連続技。難易度は高くなるが、玉響の瑟音を神速の祝詞(A or C。再びボタンを押すことですぐ攻撃できる)に代ればダメージが増える。ヒットして浮いた相手に、画面中央なら天瑞(A)、画面端なら天神の理や神速の祝詞×αで追い討ちできるからだ。

**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル弐百拾弐活　神速の祝詞**

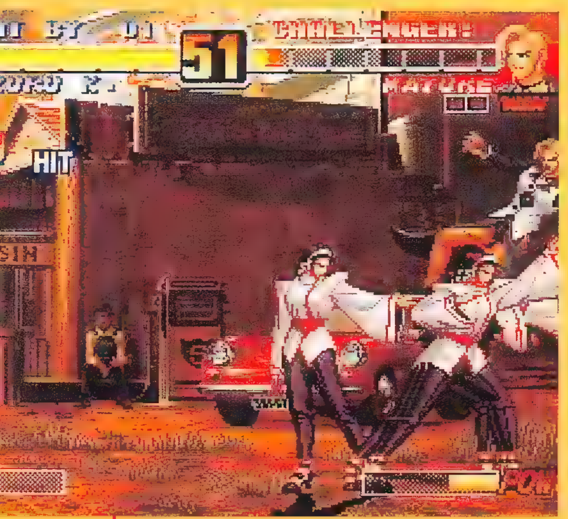
始動が下段攻撃であるしゃがみ弱キックなのが利点。しゃがみ強パンチはキャンセル超必殺技入力でヒット数を増やせるぞ(最大3ヒット)。

また、相手キャラやタイミングによってしゃがみ弱パンチを2発に増やすことも可能。

**●裏面壱活　三籟の布陣→各種追い討ち**

密着状態から三籟の布陣を決めた時の追い討ちを紹介。ノーマル版は、近距離立ち強パンチ→遠距離立ち強パンチ→遠距離立ち強キック→大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃。

パワーアップ版は、分身が相手を追い越さないようにタイミングよく強攻撃を当て続けるだけで、体力満タンからKOすることができるぞ。




弱神速の祝詞から弱神速の祝詞。一生入るよ

### ゲーニッツ

**●しゃがみ強パンチ→キャンセルやみどうこく**

地上から狙える基本連続技。→↘↓↙←の↘↓↙のいずれかでCボタンを押してしゃがみ強パンチを出したあと、ボタンを押しっ放しにして残りのコマンド(→↘↓↙←)を素早く入力すればOKだ。

ダッシュからこの連続技を狙う場合、近い間合いなら特に問題ないが、遠い時は↘でCボタンを押す必要がある。↓や↙に入れてしまうとダッシュの停止モーション(スキ)になってしまい、しゃがみ強パンチが出ないからだ。

**●ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルやみどうこく**

跳び込みからはこれ。→↘↓↙+Aでしゃがみ弱パンチを出したあと、素早く←→↘↓↙←+Cと入力するといい。

裏回りジャンプ弱キックからなら、近距離立ち弱キックを2発に増やすことも可能。




ボタン押しっ放しで素早くレバーを回そう。やみどうこくにつながるぞ



コマンドの途中でしゃがみ強Pを出し…

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです

# 神速の祝詞だけでクリアが狙えるゾ!!



# 神楽（かぐら）ちづる

攻略／修羅騎士　鷹

## 基本戦法

A：CPUの起き上がりに弱（Aボタン）神速の祝詞を重ねる"神速の祝詞パターン"

このパターンは、何かしらの技でCPUのダウンを奪い、起き上がりに、弱神速の祝詞の先端を重ねていくもの。

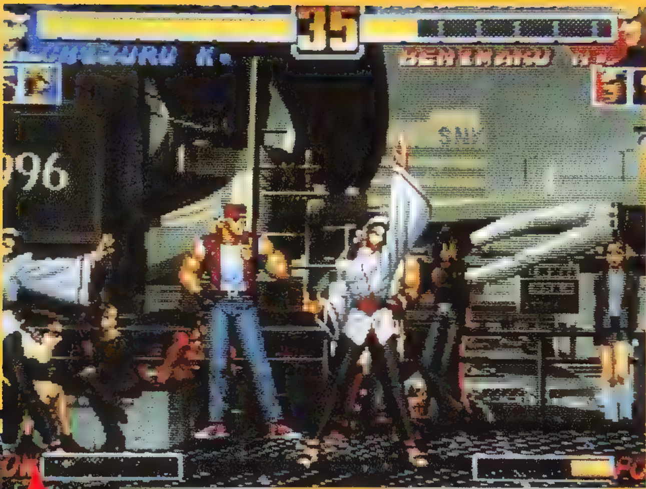
この技をヒットさせれば再びダウンを奪うことができるので、起き上がりにはまた弱神速の祝詞を出していこう。

弱神速の祝詞は「先端」を当てていくようにするのがいい。神速の祝詞を出すタイミングは、思ったよりやや早めで構わないので気をつけよう。

パターンへ持っていく方法は、キャラによって異なるので、そのへんはキャラ別攻略の方を参照してくれい。

B："しゃがみ強パンチパターン"

近づいてきたCPUに、先端を当てるようにしてしゃがみ強パンチを出していくパターン。キャラによっては、一度ヒットさせたらテンポよく遠距離立ち強パンチでそのままゴリ押ししてもいいぞ。



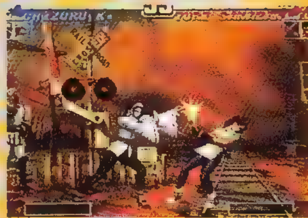
手堅く食らってくれるぞ



相手の起き上がりに合わせて弱神速の祝詞。すると…



とりあえずダウンを奪い…



しゃがみ強Pをタイミングよく出そう

## キャラ別攻略

A：神速の祝詞パターンが有効なのは、主人公チーム、庵、マチュア、テリー、ジョー、リョウ、ロバート、ケンスウ、チン、キム、チャン、チョイ、キング、香澄。

京には画面端で、「喰らえ～！」やR.E.D.Kickを出してくるのを待ち、ガードしたあとにしゃがみ強パンチ→キャンセル神速の祝詞などを決めて、一度間合いを離してからパターンへ移ろう。また、パワーをためだすこともあるので、こういった場合にはふっ飛ばし攻撃でダウンを奪ったあとにパターン開始。



ためだしたら、ふっ飛ばし攻撃だ

紅丸、大門、マチュア、リョウ、ロバート、キングに対しては、画面端で先端を当てるように後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。ヒットさせてダウンを奪ったらパターンを開始。リョウに対してのみ、空中ふっ飛ばし攻撃だけを使っていこう。

庵とテリーには、パワーためや挑発をしてくるのを待ってからパターン開始。

対ジョーはこちらに歩いてくるのを待ち、遠距離立ち弱キックの先端が当たるかどうかの距離まで近づいたら出そう。タイガーキックを誘えるので、空振りにふっ飛ばし攻撃でダウンを奪って開始。

ケンスウはよく跳び込んでくるので、弱天神の理で迎撃してからパターン開始。

チン、チョイに対しては、それぞれ中、遠距離でしゃがみ弱キックを出して跳び込みを誘おう。対空技で迎撃してからパターンへ移っていこう。

キムと香澄に対しては、バックステップなどで間合いを離してパターンを開始。また、キムに近づかれたら画面端でバックジャンプを繰り返し、空砂塵や半月斬を空中ガードして着地後に反撃しよう。



ラウンド開始直後に間合いを離そう



弱神速の祝詞でゴリ押ししよう

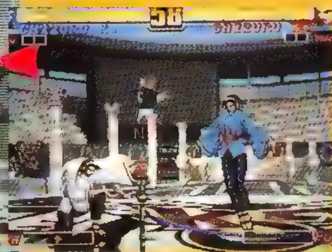
# 対ボス攻略

## 神楽ちづる

ラウンド開始時の間合いで、しゃがみ弱パンチを振って跳び込みを誘おう。跳び込んできたらふっ飛ばし攻撃や天神の理で迎撃していくだけ。
近づかれてしまった場合の対処法は、しゃがみ弱パンチを振って天神の理などを誘い、こちらもすぐに天神の理を出して対抗しよう。
どちらのパターンもしゃがみパンチのあと、すぐに技を出す感じ。見てからでは間に合わないので気をつけてほしいぞ（特に後者）。



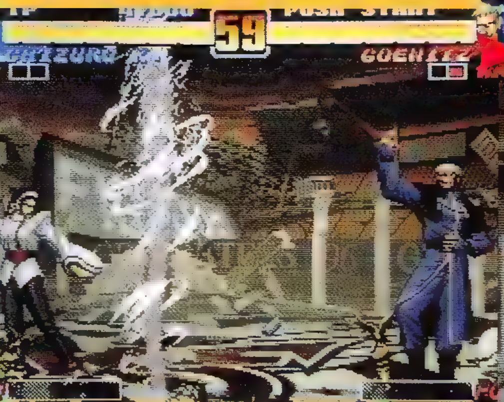
すぐにふっ飛ばし攻撃を出す感じだ。非常に簡単なのだ



しゃがみ弱パンチを振ったら…

## ゲーニッツ

前述のパターンAが有効。まず相手との距離を遠距離に離し、相手がパワーをためだした時や、よのかぜ（ここですか?）のスキ、また、近づいてきた時に弱神速の祝詞を出してダウンを奪っていこう。そこからパターン開始だ。



「ここですか?」を放ってくるような…



技の引き際に弱神速の祝詞を出そう。次がきても食らわす事が可能

チャンにはダウンするまで神速の祝詞を出し続け、ヒットしたらパターン開始。
B：しゃがみ強パンチパターンが有効なのは、アンディ、ユリ、レオナ、クラーク、アテナ、ボスチーム。
ユリ、レオナ、アテナには、ヒットさせた後、立ち強パンチを空振りさせないよう、間合いを詰めながら出していこう。
ここからは専用パターン。
舞に対しては、画面端で待ち、ムササビの舞をガード後に連続技。以降繰り返し。
バイスに対しては、ジャンプふっ飛ばし攻撃の先端を、相手の頭を狙うようにして繰り返して出していこう。

### 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 令月 | ←or→+C |
| 回天 | ←or→+D |
| **●必殺技** | |
| 百活 天神の理 | →↓↘+AorC |
| 弐百拾弐活 神速の祝詞 | →↘↓↙←+AorBorCorD |
| 弐百拾弐活 神速の祝詞・天瑞 | 神速の祝詞中↓↙←+再ボタン入力 |
| 百八活 玉響の瑟音 | ←↙↓↘→+AorC |
| **●超必殺技** | |
| 裏面八拾伍活 零技の礎 | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| 裏面壱活 三籟の布陣 | ↓↙←↓↙←+BorD |



天神の理で迎撃しよう。ラルフにはこの戦法も有効だよ



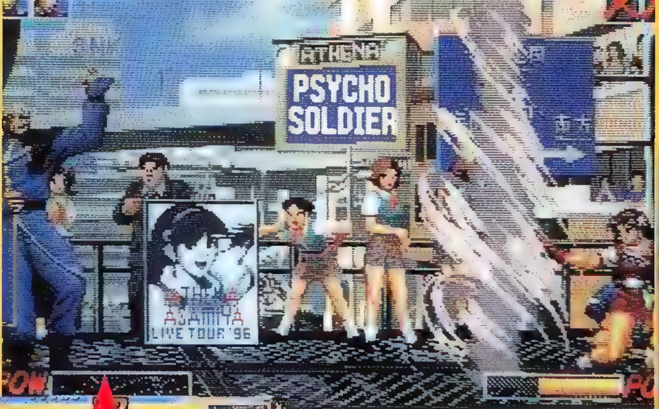
しゃがみ弱キックで跳び込みを誘い…



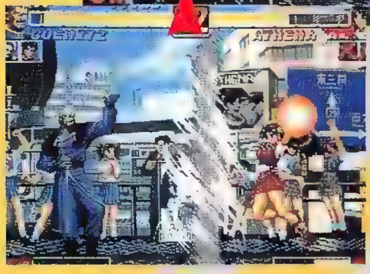
# よのかぜを出す位置と空中ふっ飛ばしが重要

# ゲーニッツ

攻略／ジェイケイ




以降、こんな感じでよのかぜを出していけば楽勝ナリ



間合い&出す場所を合わせれば高確率でヒット

## 基本戦法

●戦法①〜相手によって間合いと出す場所を調節してからよのかぜを出すという戦法。ヒットしたあとは、相手が起き上がる直前に少し手前を狙ってよのかぜを出すと食らってくれる。以降繰り返しだ。

●戦法②〜ガードして待ち、スキのある必殺技に反撃する戦法。反撃はしゃがみ強パンチ↓キャンセルやみどうこくがベストだが、通常投げや単発のやみどうこくでもいい。

相手によっては、跳び込みを立ち強キックで返したり、挑発やパワーためをしているところに真八稚女・みずちやダッシュから連続技を決める場合もある。詳しくはキャラ別攻略を参照して欲しい。

●戦法③〜小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃（以降、空中CDと表記）を早めに出して跳び込んでいく戦法。

ガードされた時は少し待って（近い時は少し後ろに歩いて）相手のガード硬直が解けた頃に再び跳び込んでいこう。

●戦法④〜画面端で後ろジャンプ空中CDを繰り返すというもの。遠い時はジャンプせず、近づいてきてからジャンプするようにすること。



跳び込みを迎撃する場合は立ち強キックで。早めに出せれば強いぞ



パワーためや挑発はチャンス。確実に攻撃していくようにしたい

## キャラ別攻略

戦法①が通用するキャラと、間合いや場所は以下の通り。

アテナは開始直後より少し離れてB。チョイも同じ間合いだがAを使う。ビッグはバックステップで離れてB。

チンには（B〜）C〜Dとガードさせて間合いを離したあと、画面端と端でD。



轟欄炎炮には真八稚女（弱）が有効

香澄には少し手前を狙ってよのかぜを出せばいい。

起き上がりに手前に出すよのかぜは、アテナ、チョイ、香澄はなんでもOK。チンはD、ビッグはB〜D。

キングには開始直後ぐらいからAよのかぜのみ。転ばせたあとも同じ間合いからA。

戦法②で倒せるキャラを解説しよう。舞（必殺忍蜂、ムササビの舞）とレオナ（Xキャリバー）には画面端で待ち、カッコ内の技をガード後に反撃。レオナのグランドセイバーはガード後➡+Cで投げ。

京は対空技中心。近づかれたらしゃがみ強キックで追い払おう（空振りは禁物）。

テリーと庵はパワーため&挑発狙い。庵に対しては画面端で待つといい。葵花の3発目には投げで、鬼焼きはしゃがみ強キックで反撃できる。

アンディは画面端待ち。ギリギリ届かない間合いからのしゃがみ弱パンチで空破弾を誘い、ガード後やみどうこく。

ジョーは、歩いてきたところを引きつけて➡+Cで投げ。

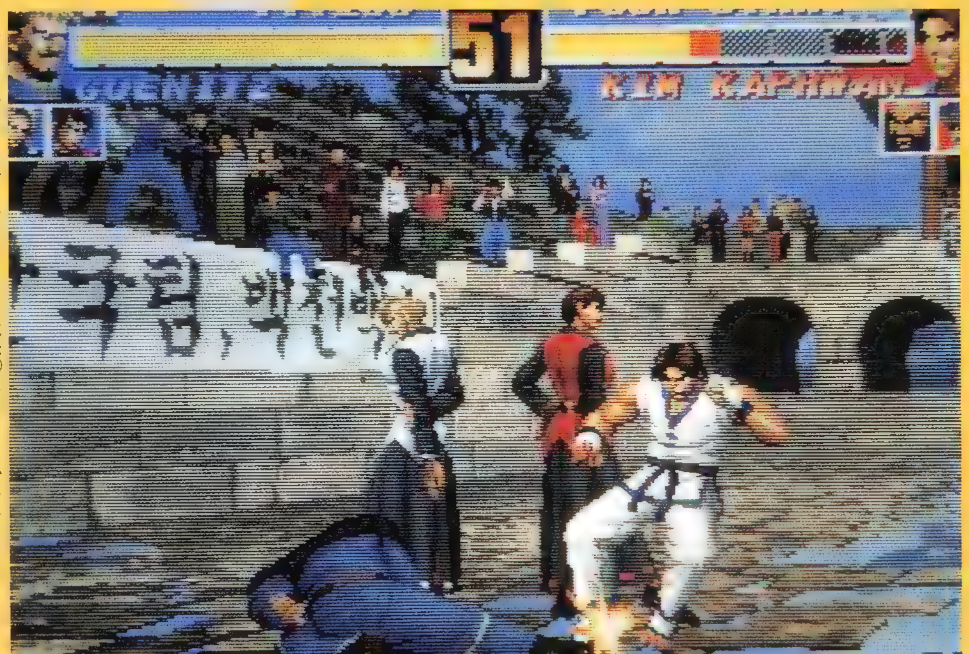
キムは、歩いてきたらしゃがみ強キックの先端をかすらせるように出すとヒットしやすい。起き上がりにもしゃがみ強キックの先端を重ねよう。

戦法③はクラーク、ケンスウ、ロバート、クラウザー。

クラークを一度転ばせたら戦法①の手前を狙ってよのかぜ（C）に移行すると楽。

ケンスウを転ばせたら起き上がりに空中CDを重ねよう。

ロバート、クラウザーにはよくカウンターヒットするので、昇り空中CDで追撃する。



本当にギリギリで当てる感じで。間合いが近いとヤバイ

# 対ボス攻略

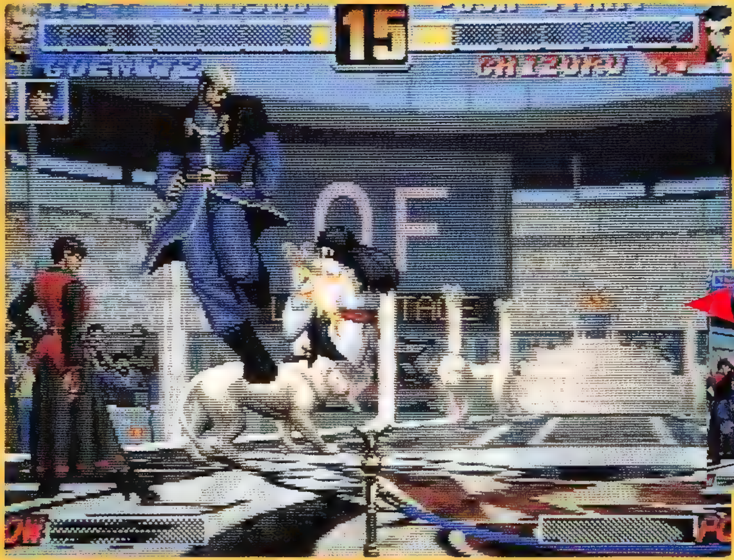
## 神楽ちづる

ちづるが開始直後より少し近い間合いまで歩いてきたら、遠距離立ち弱キック（以降、遠立弱K）を出したあと、硬直が解けた直後に前方小ジャンプして昇りで空中CDを出そう。ちづるが遠立弱Kに反応して出した必殺技（叩きつけ）や跳び込みを返せるぞ。

あとは、ちづるが起き上がって歩いてくるのを待ち、同じことを繰り返せばOKだ。

昇り空中CDの代わりにしゃがみ強パンチを使ってもいい。跳び込みを返したあとは、その場で待って近づいてきたら。必殺技にヒットした時は、一瞬待ってちづるが前進し始めたら。以上のタイミングで遠立弱K→しゃがみ強パンチと出せばパターンになるぞ。


立ち弱キックで必殺技や跳び込みを誘うことができるので…


小ジャンプ直後の空中CDで迎撃しよう。以降繰り返しだ

## ゲーニッツ

こいつはよのかぜを使い分けるだけで勝つことが可能。

相手が遠距離からよのかぜを出している時は、相手の体の前半分辺りを狙ってDボタン、歩いてきた時は近づき過ぎないうちにAボタンでよのかぜを出してみよう。これが高い確率でヒットするぞ。

あとは、ダッシュや前転で間合いを調節、先程と同じようによのかぜ（体の前半分を狙ってD、もしくは開始直後ぐらいでA）を出せば、KOまで食らい続けてくれるのだ。画面端に追い詰めてしまえばその場から出しているだけでいいので非常に簡単。


間合いが遠い時は、体の前半分に当てるようにDよのかぜで…


近づいてきたらAよのかぜだ。この使い分けだけで楽勝です

戦法④が有効なキャラは、大門、リョウ、ラルフだ。

そのほかのキャラは専用のパターンを使って倒すべし。

紅丸は、近づいてきたら当てるように前方昇り空中CD～着地垂直昇り空中CD。ジャンプ直後ではなく、一瞬遅らせて出すのがポイント。

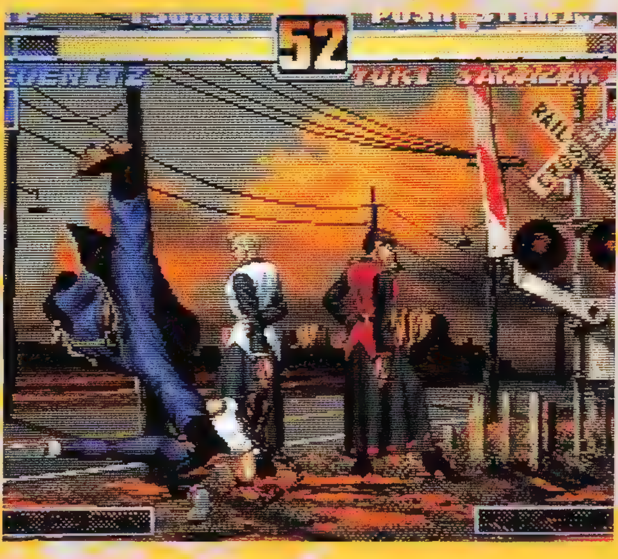

なぜか強粉砕撃を出す。やみどうこくのほか、真八稚女も決めれるぞ

チャンは、端と端近くに離れたあと、弱ひょうが↓硬直解除と同時にやみどうこく。

ユリ&マチュアには歩いてきたところに立ち強キックを当てていく。ユリには一度当てたら空振りする直前まで連発（2～3発）したあと、マチュアには1発だけ当てたあと一旦後ろに歩き、近づいてきたら再び立ち強キック。

バイスには前ジャンプ空中CDで跳び込み続けるだけ。

ギースには、遠距離からの弱真八稚女が有効。端に追い詰められたらダブル烈風拳を待ち、ガード後に反撃しよう。届く間合い内で連発すれば、足払いをかわしてヒットするのだ



### 技コマンド表

**●投げ技**

| | |
|---|---|
| МЭЙФУ НО МОН | ←or→+C |
| СОКАЦУСАНУ | ←or→+D |

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| ЁНОКАЗЭ | ←↙↓↘→+AorBorCorD |
| ВАНГЁ ТОКОБУСЭ | ↓↙←+A |
| ВАНГЁ МАМЭЦУ | ↓↙←+C |
| ГЁГА | ↓↙←+BorD |

**●超必殺技**

| | |
|---|---|
| 真八稚女・МИЗУЧИ | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| 真八稚女・ЖИССОКОК（パワーMAX時） | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| ЯМИДОКОКУ | 投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+C |




# わくわく7

WAKU WAKU SEVEN

TM



## ついに全キャラ分のハラハラアタック公開!!

| サンソフト | 格闘アクション | 259M |
|---|---|---|
| MVS 発売中 ¥98,000 | カセット 12月27日予定 ¥29,800 | CD 発売日未定 価格未定 |

ついに発売された『わくわく７』。巷ではすでに大ブレイクの予感が…。今月号ではついに、ハラハラアタックを含むすべての必殺技コマンドを公開だ！

### ハラハラアタック

ガード不能なうえ、ヒットすれば非常にダメージの大きい「ハラハラアタック」。ただし、あくまでこれは「ヒットすれば」の話。ハラハラアタックはとにかく出が遅く、手堅く出る前につぶされてしまうのがオチ。

それでも見た目がイカスため、「使えない」と思っていてもついつい使ってしまう。今回は一例としてポリタンクZの「ビックリドッキリ弾」を連続写真で掲載だ！




まずハッチが開き、ハム助がファンファーレを吹きならすと…




コマンドを入力すると、警告が点滅しはじめる




腹からのびたレールの上を砲弾が転がっていく

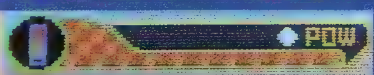



当たりさえすれば満タンからここまで一気に減る。怖えっ！　でもここまで時間かかるとねぇ…

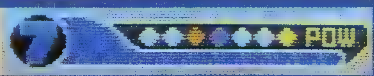
### 基本操作一覧

- ・→　前進
- ・←　後退、立ちガード
- ・↑　垂直ジャンプ
- ・↗　前斜めジャンプ
- ・↖　後ろ斜めジャンプ
- ・レバー下方向　しゃがみ
- ・↙　相手攻撃時しゃがみガード
- ・→→　ダッシュ（最後のレバー入れっぱなしでダッシュ継続）
- ・←←　バックステップ
- ・Aボタン　パンチ　弱
- ・Bボタン　パンチ　強
- ・Cボタン　キック　弱
- ・Dボタン　キック　強
- ・A+C／A+D／B+C／B+D　中段攻撃

## WARNING!




CPU戦で１戦めの時の状態。チャージ数は最高で１だ




対戦時。ボールをはじめから７個持っている状態で闘う

画面下に表示される「わくわくゲージ」。このゲージは、ゲージ上部にある「わくわくボール」の数までしかためられない。対戦では最初からフルチャージの7つだが、CPU戦では最初は一つしかためられないのだ。注意。

# ぶっとびダメージ

いまいち分かりにくい「ぶっとびダメージ」。今回はその仕組みを、写真入りで分かりやすく紹介しよう。

各キャラの技には「ぶっとばし攻撃」という特性をもったものがある。たとえば爆皇雷なら、必殺技のイナズマアッパー（頂点でレバー↑）、特殊入力技のぶっとべ拳、ぶっとべ脚、雷だぁー！　キック、通常投げのパチキスマッシュが「ぶっとばし攻撃」の特性をもっているのだ。

この攻撃を受けてふっとばされている状態が、「ぶっとびダメージ中」というわけ。

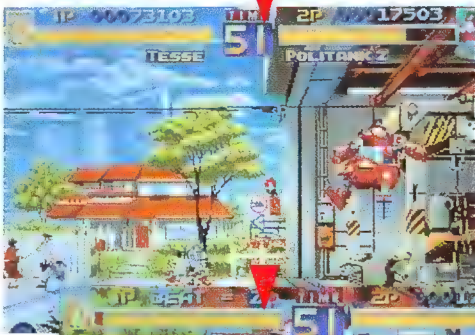
画面端に叩きつけられるのを避けるには、ぶっとびダメージ中にどれかのボタンを押せばいい。反撃のチャンス！



ティセの「のびのびアーム」でぶっとばされるポリタンク



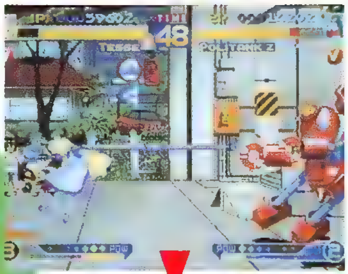
しかし、端にいくまでにすばやくCorDを入力すると



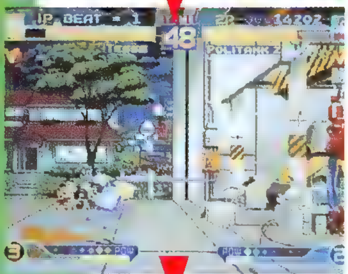
画面端を蹴ってジャンプ！　相手に向かう



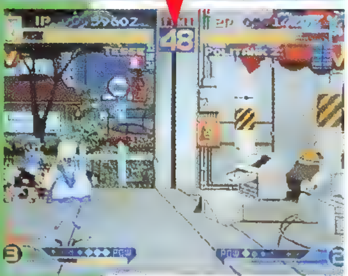
そしてジャンプからそのまま攻撃につなげることができるぞ



さっきと似たような写真だけど、こちらはまた別のパターンで



今度はぶっとばされてる最中にAorBを入力してみよう



すると画面端で受け身をとって降下。もちろん降下中にも攻撃可能

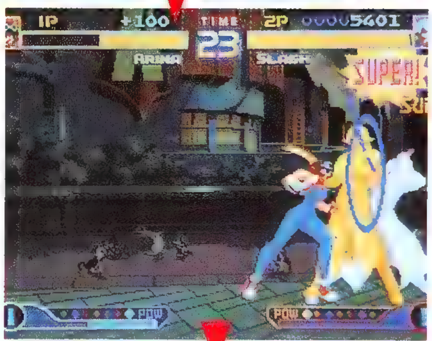
# スーパーモード

攻撃力と防御力が一定時間パワーアップ。このモードに入ると、相手がガードしている上からでも通常技でけずれるのだ。ちなみに相手がスーパーモードに入っていても、この通常技削りは可能だ。

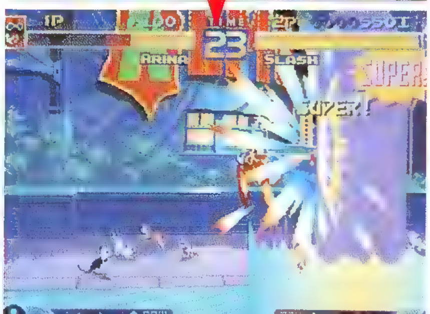
しかし何といっても使えるのは発動時のガードキャンセル&無敵時間。うまく使えば相手の必殺技もガードキャンセルして反撃できる。



アリーナのドキドキアタックが発動。これをガードして…



こちらもABCD同時押しでスーパーモードを発動させよう



するとこのとおり。パッチリはねかえせるッス

# 勝ちマーク





イナズマクラッシュはスーパーモードなら空中でも！

## イナズマアッパーでぶっとばせ！

イナズマアッパー（通常版）は上昇中ヒット時に連打することで攻撃継続が可能。しかも頂点でレバー↓にいれると相手を下に叩きつけ、→に入れるとぶっとばし攻撃になる。

イナズマキャノンは空中入力可能。また、イナズマクラッシュもスーパーモードでのみ、空中入力ができるようになる。

また雷はぶっとばし攻撃も豊富。イナズマアッパーの他、ぶっとべ拳・ぶっとべ脚・雷だぁー！　キック・パチキスマッシュが、ぶっとばし攻撃を発生させるぞ。


上昇中に連打でヒット数が増えていくイナズマアッパーは…

最後にレバーを横にいれていればぶっとばし攻撃になるぞ！



# 爆皇　雷（ばくおう　らい）

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●必殺技** | |
| イナズマキャノン | ↓↘→+AorB |
| イナズマクラッシュ | ↓↙←+AorB |
| イナズマアッパー | →↓↘+AorB |
| **●ドキドキアタック** | |
| 轟雷テンペスト | ←→↘↓↙←+CD |
| 超力轟雷電撃拳 | →←↙↓↘→+CD |
| **●ハラハラアタック** | |
| 爆雷ハリケーン | ↓↓+ABorCD |
| **●わくわく投げ** | |
| 大回転ハイジャンプ投げ | 敵の近くで→↘↓↙←+D |
| **●通常投げ** | |
| パチキスマッシュ | 敵の近くで→or←+B |
| **●空中投げ** | |
| —— | |
| **●特殊入力技** | |
| 連続パンチ | A連打 |
| ぶっとべ拳 | →+B |
| ぶっとべ脚 | →+D |
| 脳天キック | 空中で↓+D |
| ハイジャンプため | CD |
| 垂直ハイジャンプ | ハイジャンプため中　↑ |
| 前斜めハイジャンプ | ハイジャンプため中　↗ |
| 後斜めハイジャンプ | ハイジャンプため中　↖ |
| 三角飛び | 画面端で斜めジャンプ頂点中レバーを画面端と反対方向 |
| ローリングナックル | ダッシュ中　B |
| 雷だぁーっ！　キック | ダッシュ中　D |
| かわし蹴り | 立ち防御中→or←+D |
| しゃがみ歩き | ↘にしばらく入れる |


アリーナビーム最小バージョン。ためずに出すとこれだ


逆に最大までためるとここまで大きくなる（斜め上に発射）


これは中くらいバージョン。空中から斜め下に発射してるぞ



アリーナトルネードは最高8発まではいる

## 上下に撃ちわけ可能なアリーナビームでゴー！

アリーナビームは空中入力可能で、弱でまっすぐ、強で地上時は斜め上方向、空中時は斜め下方向に撃ちわけることが可能。さらに通常版は押す時間によって威力が4段階に変化するぞ。

アリーナトルネードとアリーナクラッシュはともに通常版のみ、連打することでヒット継続が可能（トルネードは最高8回、クラッシュは上昇中）。しかもトルネードは最後の攻撃判定がぶっとばし攻撃になる。

他にも特殊入力技の2段キックがぶっとばし攻撃になっているぞ。



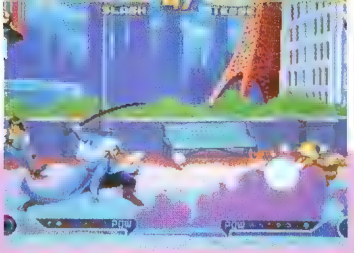
# 牧原アリーナ（まきはら）

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●必殺技** | |
| アリーナビーム | ↓↘→+AorB |
| アリーナトルネード | ↓↙←+CorD |
| アリーナクラッシュ | →↓↘+AorB |
| **●ドキドキアタック** | |
| アリーナカーニバル | →←↙↓↘→+CD |
| **●ハラハラアタック** | |
| アリーナスペシャル | ↓↓+ABorCD |
| **●わくわく投げ** | |
| フェイスクラッシャー | 敵の近くで→↘↓↙←+D |
| **●通常投げ** | |
| バックスロー | 敵の近くで→or←+B |
| ヒップスプリンガー | 敵の近くで→or←+D |
| **●空中投げ** | |
| アリーナタングル | 空中敵の近くで↑以外+B |
| **●特殊入力技** | |
| 連続パンチ | A連打 |
| 連続しゃがみパンチ | しゃがみ中　A連打 |
| 連続しゃがみパンチ2 | しゃがみ強パンチ中　B |
| 連続ジャンプパンチ | 空中でAorB連打 |
| 2段キック | 立ち強キック中　D |
| へへーん | ジャンプ弱キック中　C |

# テレポートを使いこなして神出鬼没の剣士になろう！

# スラッシュ


ハラハラアタックにしては出が早い技だぞ


残像が駆ける！ 地上・空中あわせて8通りの場所へ移動できるぞ


テレポート開始！ 姿がフッと消え…

スラッシュテレポートは空中でも入力可能。ボタンによって出現位置が違うので、地上・空中あわせて8通りの移動が可能だ（表参照）。

ダークネスウィンド（ハラハラアタック）・膝蹴り・ハイキックがぶっとばし攻撃になってるぞ。



## 技コマンド表

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| スラッシュショット | ↓↘→+AorB |
| スラッシュバリヤー | ↓↙←+AorB |
| スラッシュダイナミック | →↓↘+AorB |
| スラッシュテレポート | ←↓↙+AorBorCorD |

**●ドキドキアタック**

| | |
|---|---|
| ダークネスラッシュ | →←↙↓↘→+CD |

**●ハラハラアタック**

| | |
|---|---|
| ダークネスウィンド | ↓↓+ABorCD |

**●わくわく投げ**

| | |
|---|---|
| スラッシュコレダー | 敵の近くで→↘↓↙←+D |

**●通常投げ**

| | |
|---|---|
| キックターンスロー | 敵の近くで→or←+B |

**●空中投げ**

| | |
|---|---|
| キックターンスロー | 空中敵の近くで↑以外+B |

**●特殊入力技**

| | |
|---|---|
| 突き | →+A |
| 連続切り | →+B |
| 下段突き | →+C |
| 膝蹴り | →+D |
| 斬り上げ | 空中で↙or↓or↘+A |
| 斬り下ろし | 空中で↙or↓or↘+B |
| 兜割り | 空中で↙or↓or↘+C |
| ハイキック | 空中で↙or↓or↘+D |
| 三角飛び | 画面端で斜めジャンプ頂点中レバーを画面端と反対方向 |

### スラッシュテレポート

| | 地上時 | 空中時 |
|---|---|---|
| A | 斜め後方空中 | 斜め後方地上 |
| B | 真上空中 | 真下地上 |
| C | 斜め前方空中 | 斜め前方地上 |
| D | 前方 | 前方 |

# 3段階に撃ちわけ可能な必殺ロープをどう使う!?

# ダンディJ


まず必殺ロープを当ててから…

グイッとこちらに引き戻し…

台風猛打でフィニッシュ！ イカスぜ親父！

必殺ロープ、必殺ロープ連発花火、必殺ロープ強引低気圧、必殺ロープ台風猛打はすべて空中でも入力可能。驚異人体発火拳（パワーアップ版）と対消滅粒子加速拳がぶっとばし攻撃になる。


必殺ロープからは連発花火という手もある。こちらはお手軽



## 技コマンド表

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| 必殺ロープ | ↓↘→+AorB |
| しゃがみ必殺ロープ | ↓↘→+CorD |
| 必殺ロープ連発花火 | 必殺ロープ中AorB |
| しゃがみ必殺ロープ連発花火 | しゃがみ必殺ロープ中CorD |
| 必殺ロープ強引低気圧 | 必殺ロープ中←+AorB |
| しゃがみ必殺ロープ強引低気圧 | しゃがみ必殺ロープ中←+CorD |
| 必殺ロープ台風猛打 | 必殺ロープ最長時または必殺ロープ強引低気圧中にレバー1回転+AorB　しゃがみ必殺ロープ最長時またはしゃがみ必殺ロープ強引低気圧中にレバー1回転+CorD |
| 驚異人体発火拳 | →↓↘+AorB |
| 夏美　ランプー投げ | ↓↙←↓↙←+AorB |
| ランプー　夏美投げ | ↓↙←↓↙←+CorD |

**●ドキドキアタック**

| | |
|---|---|
| 大容量静電拳 | →←→←→+AB |
| 驚天動地銀河激突落とし | ↓↘→↘↓↙←+AB |

**●ハラハラアタック**

| | |
|---|---|
| 対消滅粒子加速拳 | ↓↓+ABorCD |

**●わくわく投げ**

| | |
|---|---|
| 上死下死点投げ | 敵の近くで→↘↓↙←+D |

**●通常投げ**

| | |
|---|---|
| 万物豪速球投げ | 敵の近くで→or←+B |

**●空中投げ**

| | |
|---|---|
| 空中万物豪速球投げ | 空中敵の近くで↑以外+B |

**●特殊入力技**

——



それにしても自分自身も痛そうな技だ



ぽでぇプレス。とりあえず痛そうっすコレ

## みらくるボイスけっこう速し！

ぶんぶんコプターは空中でも入力可能。ぐるぐるパンチ（パワーアップ版）の最後の攻撃判定と、わくわくアッパーがぶっとばし攻撃になっている。



# まるるるん

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●必殺技** | |
| ぐるぐるパンチ | ↓↘→+AorB |
| ぼでぇプレス | ↓↙←+CorD |
| ぶんぶんコプター | →↓↘+AorB |
| **●ドキドキアタック** | |
| ぶんぶんタイフーン | レバー1回転+AB |
| **●ハラハラアタック** | |
| みらくるボイス | ↓↓+ABorCD |
| **●わくわく投げ** | |
| まるるんピンタ | 敵の近くで→↘↓↙←+D |
| **●通常投げ** | |
| ぽーい | 敵の近くで→or←+B |
| **●空中投げ** | |
| 空中ぽーい | 空中敵の近くで↑以外+B |
| **●特殊入力技** | |
| わくわくアッパー | →+B |



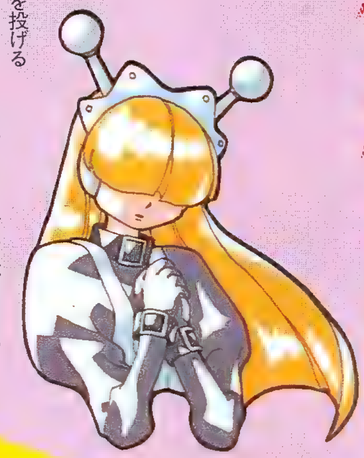
ぶんぶんコプターは地上で出すとこんな感じ。一応対空にもなる



空中で出すとこう。とにかく高いッス

## えーと、うーんと、どこだっけ、あれえ？

あれこれポイは空中入力可能で、ボタンを押す長さによって投げるものが強力になっていく。投げるものはカップから砲弾まで、8種類あるが、オススメはサボテン。こいつをあてれば相手を一撃で気絶させることができるのだ。Aはどれを投げるか表示されるが、Bは表示されない。ちなみにパワーアップ版は3種類同時に投げる（つまり6パターンから選択）。ぐるぐるぱぁは全キャラ中唯一、空中入力可能なわくわく投げ。のびのびアーム強とこっちきちゃやです（通常投げ、空中投げ）がぶっとばし攻撃。



# ティセ=ロンブローソ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●必殺技** | |
| あれこれポイ | ↓↘→+AorB |
| ちくちくアタック | →↓↘+AorB |
| ちゅーちゅーアタック | ←↓↙+AorB |
| 電子光線 | ↓↘→+CorD |
| **●ドキドキアタック** | |
| 超電子怪光線 | →↘↓↙←→+CD |
| **●ハラハラアタック** | |
| 超電子イレーザー | ↓↓+ABorCD |
| **●わくわく投げ** | |
| ぐるぐるぱぁ | 敵の近くで→↘↓↙←+D |
| **●通常投げ** | |
| こっちきちゃやです | 敵の近くで→or←+B |
| **●空中投げ** | |
| 空中こっちきちゃやです | 空中敵の近くで↑以外B |
| **●特殊入力技** | |
| のびのびアーム | →+AorB |
| しゃがみのびのびアーム | ↘+AorB |



ちゅーちゅーアタックは相手の体力を奪わずに自分の体力を回復する



あれこれポイ（ティーカップ）。ためずに出すとこれが出るのだ



あれこれポイ（砲弾）。最後までためきると出るぞ。

ハラハラアタックは空中からレーザーだ



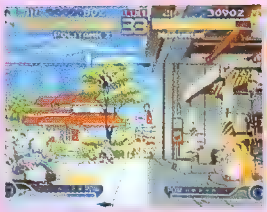
パワーアップ版は3ついっぺんに出るぞ



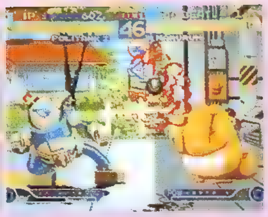
## 撃って撃って撃ちまくれ！

Z弾はボタンを押す長さで5段階に撃ちわけが可能。長く押すほど威力が高く、飛距離も長くなる。パワーアップ版は5種類の弾を続けて撃ち出すぞ。

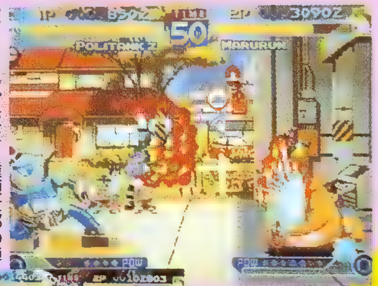
ぐるりんもぐりん（パワーアップ版）の最後の攻撃判定がぶっとばし攻撃になる。



Z弾も最大までためればここまで飛ぶ。うまく使いわけよう



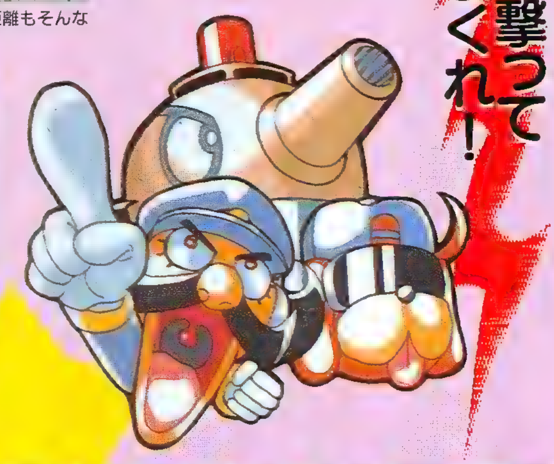
Z弾。ためないと飛距離もそんなにないのだ



パワーアップ版は5種類全部の弾をいっぺんに発射するのだ



ジャイロ爆撃は立ちガード不能。うまく当てよう



# ポリタンクZ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●必殺技** | |
| Z弾(ぜっとだま) | ↓↘→+AorB |
| ドクドクスモーク | ↓↘→+CorD |
| ぐるりんもぐりん | ↓↙←+CorD |
| **●ドキドキアタック** | |
| ジャイロ爆撃 | ←↓↙+AB |
| **●ハラハラアタック** | |
| ビックリドッキリ弾 | ↓↓+ABorCD |
| **●わくわく投げ** | |
| 人間大砲 | 敵の近くで→↘↓↙←+D |
| **●通常投げ** | |
| — | |
| **●空中投げ** | |
| — | |
| **●特殊入力技** | |
| つかみ撃ち | 敵の近くで→or←+B |
| 連続パンチ | 立ち弱パンチ中 A |
| ジャンプ連続パンチ | ジャンプ弱パンチ中 A |
| パチンコ砲連射 | C連打 |
| キャタピラキック | D連打 |
| ドリルアーム | →+B |
| 前進キャタピラキック | →+D |
| スピンキック | ダッシュ中 D |
| ミサイル投下 | 空中で↓+D |
| しゃがみ移動 | ↘にしばらく入れる |

## ボーナス君登場！

サンソフトの格闘アクション第一弾『ギャラクシーファイト』のボーナステージに登場するやいなや、その特異なルックスと類いまれなる弱さで話題をさらった「ボーナス君」。

その彼が、なんとこの「わくわく7」のボーナステージに登場することが判明！

しかも今回のボーナス君は強い！ 姿かたちは以前と同じながら各地で相当な修業を積んできたらしく、多彩な必殺技を使いこなす。ドキドキアタックやハラハラアタックも使ってくるし、スーパーモードにだってなってしまうのだ！ しかもガードもする。

あくまでこれはボーナステージなので、ボーナス君に負けてもゲームオーバーにはならないが、やはりここは修行を積んだ相手に敬意を表し、全力で勝ちにいくしか!!



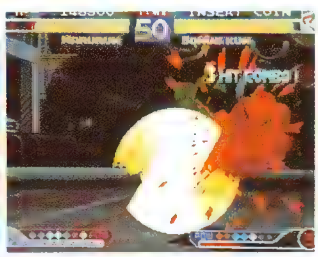
はるか宇宙の彼方から、ヤツが帰ってきた…！



前回唯一の必殺技である飛び道具も強力に



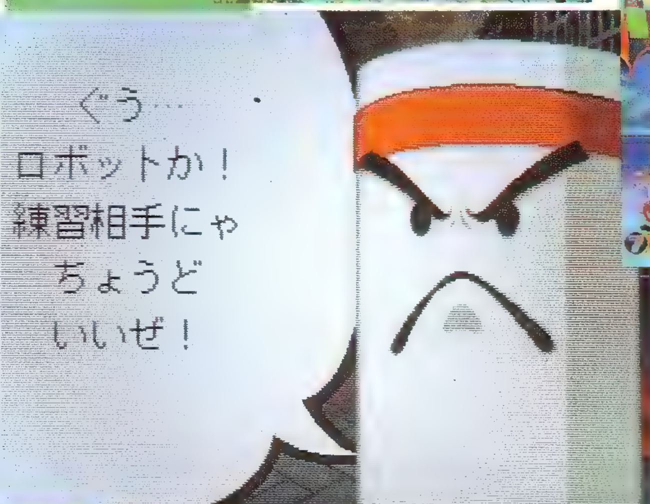
なんかどっかでみたような必殺技だけど強し



ドキドキアタックももってるぅ！ 全身を回転させるぞ



さらにスーパーモードまで使いこなすぞ！ 修行したねぇ




今回のヤツは、以前とは一味違うぜ！ この強さは、並じゃない…



# 今回はプレイヤーキャラ8名の必殺技を紹介だ！必殺技の特徴や使いどころをバッチリとお届けしよう!!

# BREAKERS





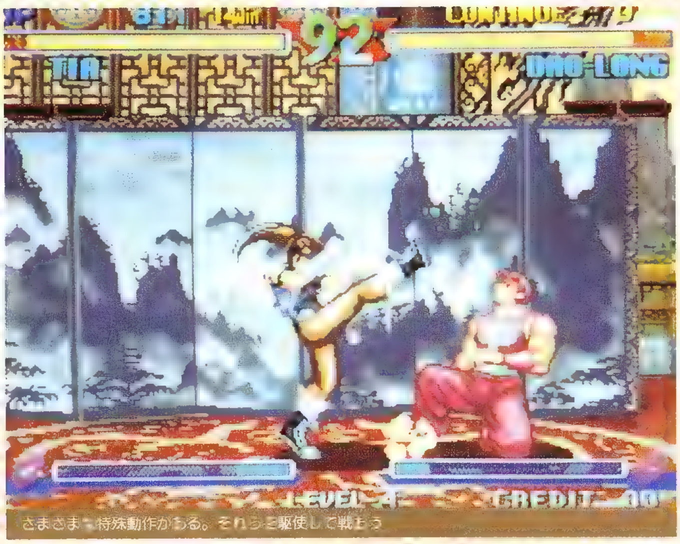
ビスコ ＞ 格闘アクション ＞ 210M

| | | |
|---|---|---|
| MVS | 12月17日発売予定 | 価格未定 |
| カセット | 発売日未定 | 価格未定 |
| CD | 発売日未定 | 価格未定 |

発売が待ち遠しい格闘アクション「BREAKERS」。
今回はボスキャラをのぞく8キャラの必殺技とちょっぴり突っ込んだシステムを最新の写真つきで紹介！

## 空中コンボもあり！ちょっと詳しいシステムと必殺技を紹介！

発売まであと少しに迫った「BREAKERS」。今回は新たに判明した特殊動作やキャラの必殺技を紹介していくぞ。それらを他人より一足先に覚えてゲーセンでブイブイいわせてやろう。



さまざまな特殊動作がある。それらを駆使して戦おう

### 特殊動作

さまざまな特殊動作ができるのだが、その数は決して多いものではないので容易に覚えられるだろう。
その動作は、攻撃で倒された時に移動してから起き上がれたりダッシュをしたりなど、闘っていくうえでかなり重要なものばかりだ。
中にはダッシュが無敵のキャラクターもおり、攻防のカギを握っているといえよう。

### 移動起き上がり

相手の攻撃を受けてダウンした状態の時、任意のボタン

※コマンドはマイキャラが右向きの時のものです。
※画面写真及びシステム等は開発中のものです。

を3つ以上同時に押すと、通常の起き上がりとは違う特殊な起き上がり方をすることができる。

移動の方法はキャラクターによって違うが、大体は転がって移動し起き上がる。なお移動する方向は必ず相手と反対方向だ。

これをうまく使って、相手の攻めのタイミングを外していこう。

## ダッシュ

レバーを→→か←←に入力することで、前方及び後方にダッシュをすることができる。

ダッシュはキャラクターごとに異なる特徴を持っている。中でもアルシオン3世のダッシュはワープで、消えている間は完全に無敵だ。

他にも後方ダッシュの一瞬のみ無敵時間があるキャラや、ダッシュの途中に必殺技を出せるキャラもいる。なおコンドルだけはダッシュがない。

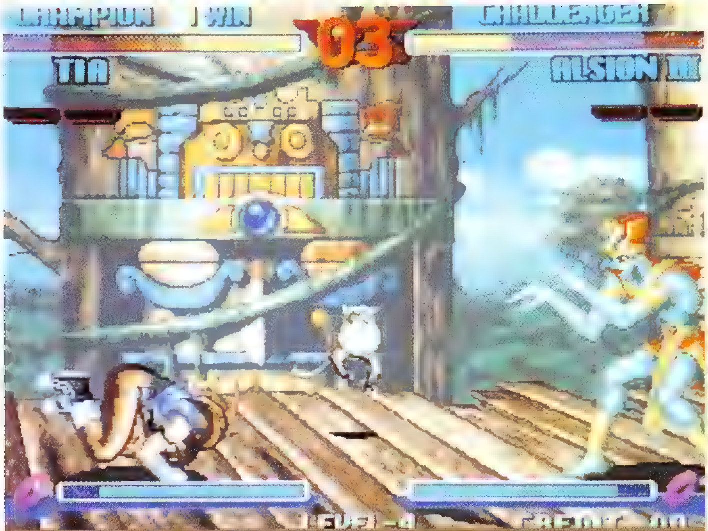
## 空中コンボ

壮快感にひたれる空中コンボ。このゲームではしっかりとそのシステムを取り入れている。

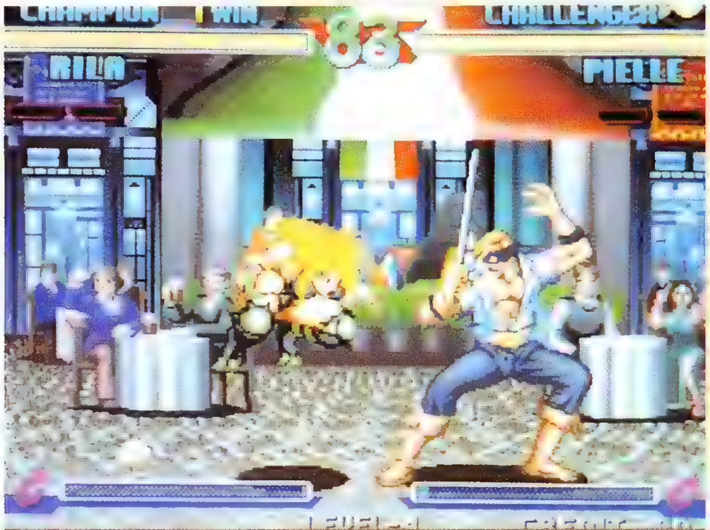
空中にいる相手に通常技を入れたあと、必殺技や超必殺技で追い討ちができるのだ。

必殺技や通常技での空中のやられは、地面に落下するまで当たり判定が残っており、そこに超必殺技を決めることができるのだ。

その他に、地上での通常攻撃の中に相手を浮かせることができる技があり、それにキャンセルをかけて必殺技を当てることもできる。

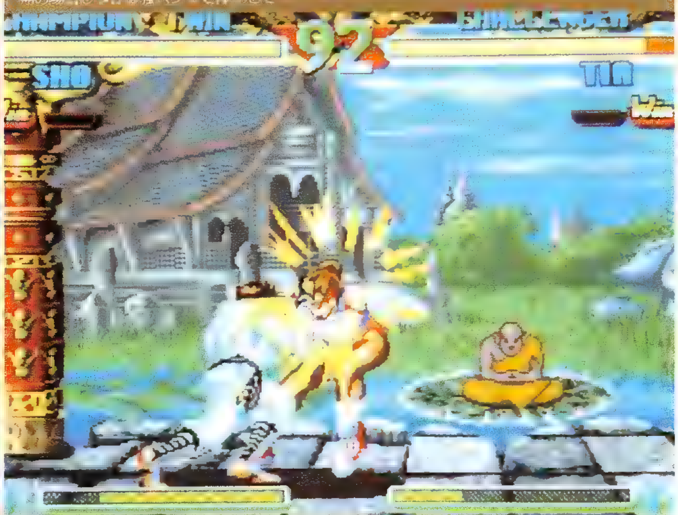


相手との距離を開けることができる



ライラのダッシュは軽くジャンプする

翔の場合しゃがみ強パンチで浮かせて






特殊技の飛び膝蹴りに追撃し――



さらに激烈光波で追い討ちだ!!

# 神威翔（かむい しょう）

## 飛び道具と対空技でスタンダードな攻めを！



### 必殺技の特徴

主人公らしく、飛び道具の烈光波と出がかりに無敵のある対空技、紅三段蹴りを持つ。紅三段蹴りは、ボタンを3回続けて押すとヒット数が増していく。

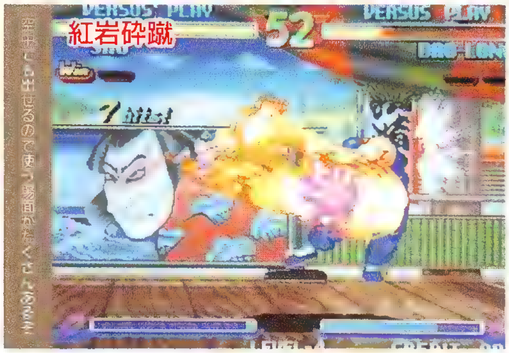
また、超必殺技の紅岩砕蹴は空中で出すことができ、連続技に組み込むとかなりのダメージを期待できる。










### 技コマンド

| 必殺技 |
|---|
| 烈光波（れっこうは） ↓↘→＋AorC |
| 紅三段蹴り（くれないさんだんげ） ↓↙←＋BorD連打 |
| 乱気流蹴り（らんきりゅうげ） ↓↘→＋BorD |
| 疾風正拳突き（しっぷうせいけんづ） →←→＋AorC |
| **超必殺技** |
| 聖拳衝波（せいけんしょうは） ↓↘→↓↘＋AorC |
| 激烈光波（げきれっこうは） 空中で↓↘→↓↘＋AorC |
| 紅岩砕蹴（くれないがんさいしゅう）（空中可） ↓↙←↓↙＋BorD |

# 李刀龍（リー タオロン）

## ためがほとんどいらない対空必殺技が強力!!



### 必殺技の特徴

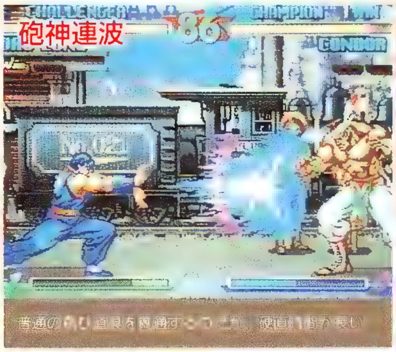
李の持つ必殺技は2つともため系の技なのだが、どちらもかなり短いため時間で出すことができる。

功龍牙は龍の姿をした気弾を飛ばす技。スキがかなり小さい。穿弓腿は上昇しながら蹴りつける対空技だ。

超必殺技の砲神連波は、普通の飛び道具を突き抜けていくので使える。

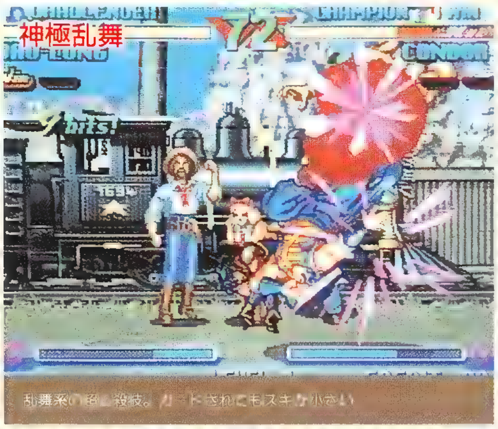
### 技コマンド

| 必殺技 |
|---|
| 功龍牙（こうりゅうが） ←ため→＋AorC |
| 穿弓腿（せんきゅうたい） ↓ため↑＋BorD |
| **超必殺技** |
| 砲神連波（ほうじんれんぱ） ←ため→←→＋AorC |
| 神極乱舞（しんきょくらんぶ） ←ため→←→＋BorD |
| 練糾腿（れんきゅうたい） ↙ため↘↙↑＋BorD |













※技コマンド表中、空中可とある技はジャンプ中に出すことができる技です。

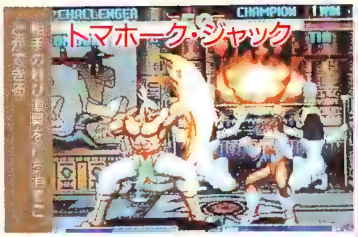
# コンドル・ヘッズ

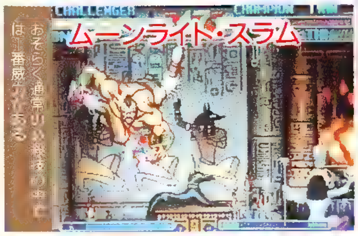
## 必殺投げの吸い込みが激しい



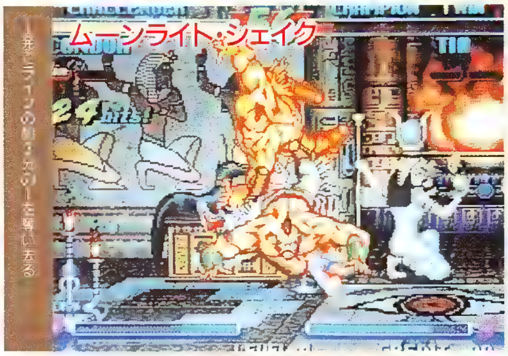


投げ技のネックハンギングからつなげる



おそらく通常の必殺技の中では一番威力がある




### 必殺技の特徴

見た目に違わず必殺投げを持っている。ムーンライト・スラムは相手をつかんでジャンプし、回転しながら地面に叩きつける大技だ。1キャラ分ぐらい離れていても吸い込んでしまう。ムーンライト・シェイクはつかんだ相手を炎に包みながら地面に叩きつける。

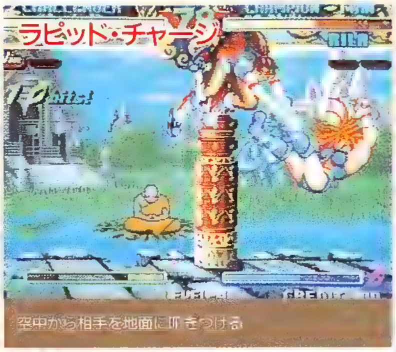
### 技コマンド

| 必殺技 |
|---|
| トマホーク・ジャック<br>ボタン3つ以上同時押し |
| グランド・バッファローホーン<br>→→+BorD |
| スカイ・ブリッジ<br>↓↘→+BorD |
| ムーンライト・スラム<br>接近して1回転+AorC |
| **超必殺技** |
| アトラス・ロックバスター<br>↓↘→↓↘+AorC |
| ムーンライト・シェイク<br>接近して2回転+AorC |

# ティア・ラングレー

## けずり技あり対空あり飛び道具あり



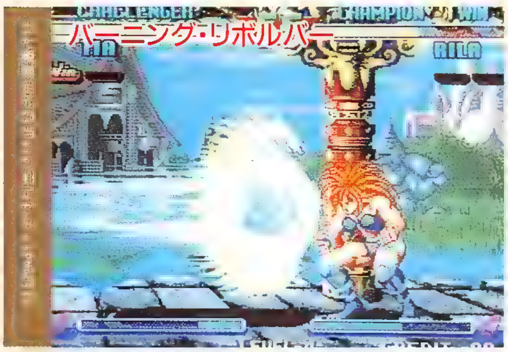


空中から相手を地面に叩きつける



画面端まで届かないので中距離の間合いに撃とう




### 必殺技の特徴

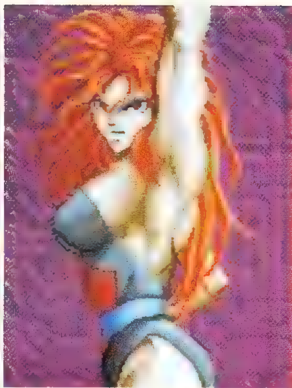
おそらくこのゲームのヒロインだけに、持っている必殺技は強力。ラピッド・ゲイルは飛び道具。画面端から端までは届かず途中で消えてしまう。超必殺技のカットラス・フラッシャーは乱舞系の技。中段判定で、しゃがみ防御ができない。

### 技コマンド

| 必殺技 |
|---|
| ラピッド・ゲイル<br>↓↘→+AorC |
| ライジング・アッパー<br>→↓↘+AorC |
| ソル・スパイク（空中可）<br>↓↙←+BorD |
| ミラージュ・スピア・キック<br>BorD連打 |
| **超必殺技** |
| ラピッド・チャージ<br>↓↘→↓↘+AorC |
| バーニング・リボルバー（空中可）<br>↓↙←↓↙+AorC |
| カットラス・フラッシャー<br>↓↘→↓↘+BorD |

# ライラ・エスタンシア

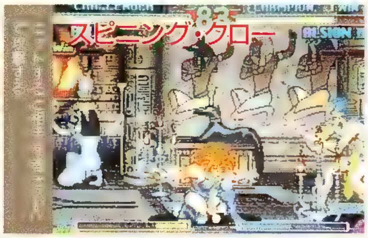
## スピードを活かした必殺技が豊富だ

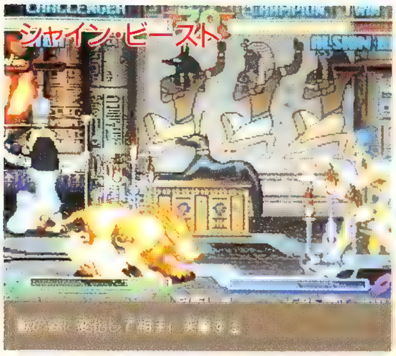


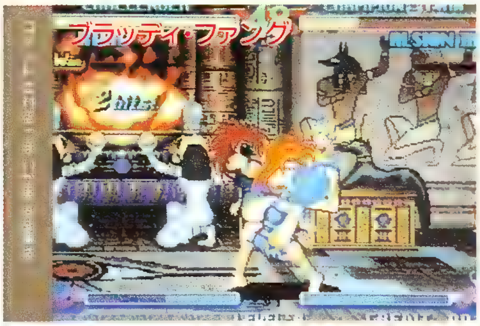
### 必殺技の特徴

クイック・スクラッチは爪を振りかざして相手に突進する技。速いので見切るのはかなり難しいぞ。
ワイルド・セイバーは対空に使える必殺技。出てしまえば強いのだが、出るのが他のキャラの対空技より遅い。
ブラッディ・ファングは乱舞系のつかみ技だ。



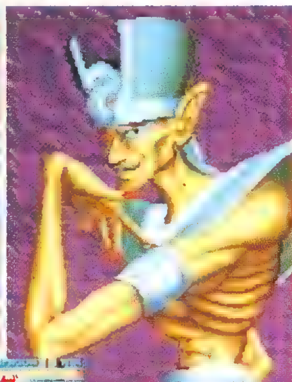




### 技コマンド

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| クイック・スクラッチ | ←ため→+AorC |
| ワイルド・セイバー | ↓ため↑+BorD |
| キラー・スネーク | ←ため↘+BorD |
| スピニング・クロー | AorC連打 |
| **超必殺技** | |
| シャイン・ビースト | ←ため→←→+AorC |
| ブラッディ・ファング | ↙ため↘↙↑+BorD |

# アルシオン3世

## 亡霊の力を借りた乱舞系の技を持つ



### 必殺技の特徴

ポイゾン・フォッグは毒の息を吹きつける飛び道具だ。ただし、画面の半分ぐらいまでしか届かないうえ、画面上に毒の息が残っている間は動くことができない。かなり使いどころに悩む技だろう。
デッドリー・クローは画面の上方から降ってきて相手を爪で切りつける技だ。




### 技コマンド

| | |
|---|---|
| **必殺技** | |
| ポイゾン・フォッグ | ←↙↓↘→+AorC |
| デッドリー・クロー（空中可） | ↓↙←+BorD |
| ダッシュ・ニー（空中可） | ↓↘→+BorD |
| **超必殺技** | |
| アヌビス・ハッグ | ↓↘→↓↘+AorC |
| ファラオ乱舞 | ↓↙←↓↙+AorC |

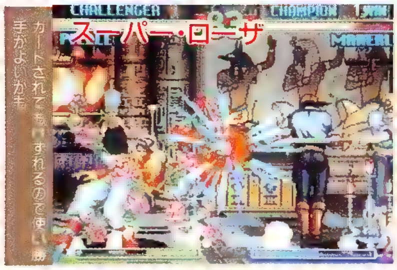


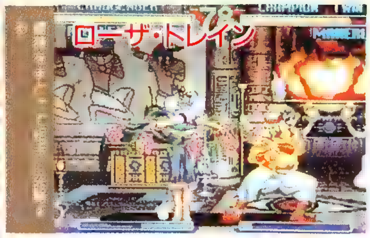






# ピエール・モンタリオ
## サーベルを使ったリーチの長い必殺技

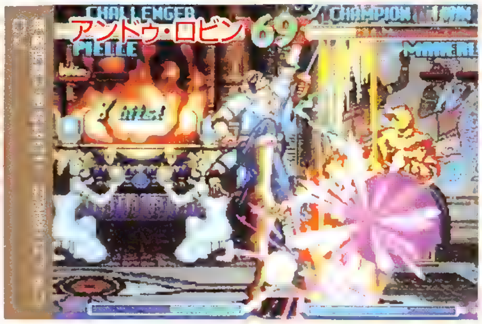











### 技コマンド

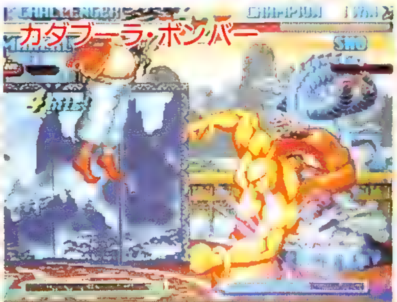
| 必殺技 |
|---|
| ボンジュール・ショット<br>↓↘→+AorC |
| ロビン・ライナー<br>→↓↘+AorC |
| ムッシュ・クラッシュ<br>↓↙←+AorC |
| ローザ・トレイン<br>↓↙←+BorD |
| メルシー・アンドゥトロワ<br>ジャンプの頂点で↓+ボタン3つ以上 |
| **超必殺技** |
| アンドゥ・ロビン<br>↓↘→↓↘+AorC |
| サンダー・クラウザー<br>↓↙←↓↙+AorC |
| スーパー・ローザ<br>↓↙←↓↙+BorD |

### 必殺技の特徴

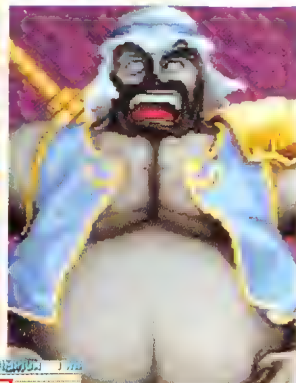
ロビン・ライナーはサーベルで相手を切りながらジャンプする技。対空になりそうだ。

メルシー・アンドゥトロワは空中から相手に向かって急降下していき3回切りつける必殺技だ。ジャンプ中に出せるので、軌道を変えて不意をつけるかも…。かなり癖のある技だ。

# シーク・マハール
## 炎を吹いて敵を焼き尽くす



アニキな魔神が相手をなぐる。ああアニキー!









### 技コマンド

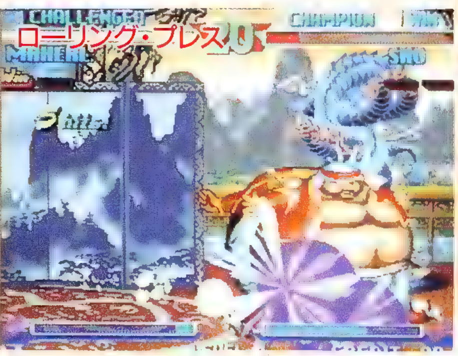
| 必殺技 |
|---|
| スラッシュ・ソード<br>↓↙←+AorC |
| パニッシュ・ソード<br>↓↙←+BorD |
| ファイヤー・ブレス<br>←↙↓↘→+AorC |
| バルーン・ボム<br>ボタン3つ以上同時押し |
| **超必殺技** |
| カダブーラ・ボンバー<br>↓↘→↓↘+AorC |
| シヴァ・ダンス<br>↓↙←↓↙+AorC |
| ローリング・プレス<br>接近して1回転+BorD |

### 必殺技の特徴

スラッシュ・ソードは横に、パニッシュ・ソードは縦に剣を振って相手を切りつける技。突進しながら出すので、離れた間合いからでもOK。

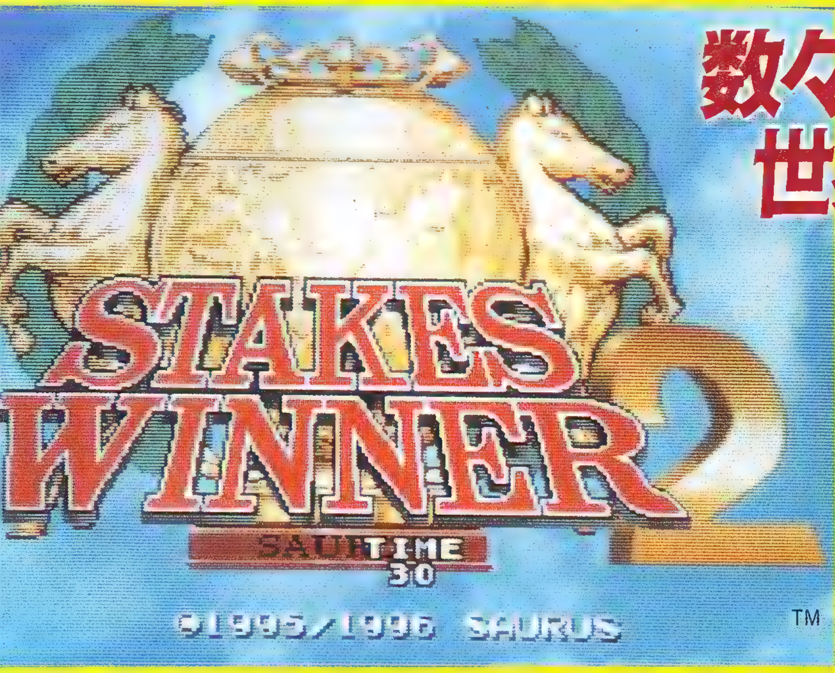
ファイヤー・ブレスは炎を吹きつける技。強で出すと回転しながら前進する。

カダブーラ・ボンバーは魔神が出現し、相手をぶん殴ってくれる超必殺技だ。



なんともユニークな投げ技。相手を巻き込んで押しつぶす

# ステークスウィナー2




## 数々の強豪を倒して世界最強の栄冠を手に入れろ!!

家庭用の発売も真近に迫って、期待のふくらむ『ステークスウィナー2』!!
今回は、ボーナスステージやライバル騎手、ゲーム後半部分の古馬のレースを中心に紹介していくぞ！

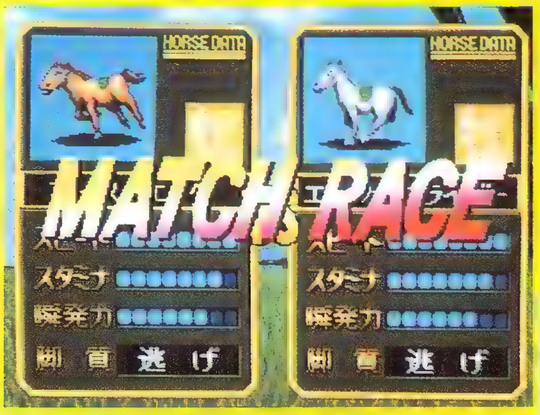


| ザウルス | 競馬アクション | 178M |
|---|---|---|

| MVS | 発売中 / 98,000円 | カセット | 12月13日 / 29,800円 | CD | ―― |
|---|---|---|---|---|---|

## ライバル

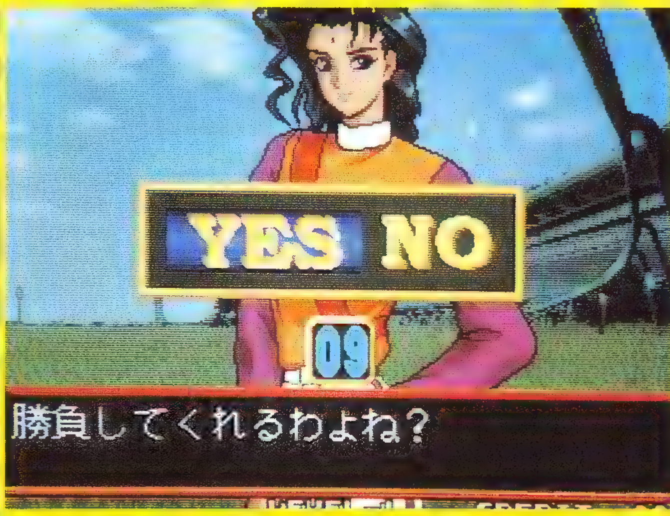
前号でも何人かライバルを紹介したが、実はそれ以外に何人ものライバルが出現するのだ。
ライバルの数は、国内で4人、海外で4人、合計8人。それぞれ、出現には色々と条件があって、その条件をきっちりクリアしないと、ライバルに会うことはできない。
中には条件が複数存在するのもあるので、1つずつ確実に条件を満たしていこう。また、条件2でもライバルを出現させるには、条件1をクリアしていないと、いけない。
また、進んでいく路線によっては複数のライバルに遭遇することもあるが、路線の選び方によっては会うことができないライバルがいるので、色々な路線を試してみよう。
次にライバルの出現条件を全部、紹介しちゃうぞ。



YESを選択すれば、そのままマッチレースへ突入



あとは確実に勝利をおさめよう



ライバルの挑戦を受けるか受けないか。それは君次第だ！

# 国内ライバル

## 1 騎手名 山下雪江（ユキ）

彼女に勝つと必殺技『風車ムチ』を教えてくれるのだ。コマンドは、走行中にBボタン連打。




「私に勝ったんだから次に会うまで負けないで」とかいわれる

●出現条件その1
海外3歳GI制覇後の皐月賞に、朝日杯3歳Sウィナーとして登場する。またプレイヤーが牝馬を選択している場合、阪神3歳牝馬Sで登場。

●出現条件その2
皐月賞もしくは桜花賞で、ライバルに勝ち、なおかつ古馬になってGIレースを2勝以下で、スプリンターズSを迎えた時に出現する。

## 2 騎手名 井上 弾（ダン）

勝つと『ブレッドスペシャル』（実は技道場で覚えられるハイパーダッシュと同じもの）を教えてくれる。
コマンドは、→←→＋ABボタン同時押し。




気性が激しいらしい

●出現条件その1
日本ダービーの時点で、国内GIレースを2勝している場合に登場する。しかし、ユキを見ている場合は、このイベントは見られない。

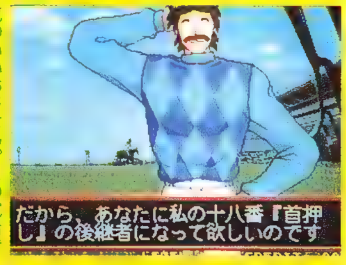
●出現条件その2
日本ダービーでプレイヤーがライバルに勝ち、天皇賞（春）を勝つ。そして宝塚記念を選択すると出現する。

## 3 騎手名 真木司郎

勝つと『首押し』の後継者になってくれといわれる。
コマンドは、馬のアクションにタイミングを合わせて、→＋Aボタン。

●出現条件その1
長距離路線の馬を選択していて、菊花賞か、エリザベス女王杯を制覇している状態で、有馬記念を選択する。そしてその時、4歳である。

●出現条件その2
長距離路線の馬を選択していて、天皇賞（春）・宝塚記念を制覇して、5歳時の有馬記念を選択し、なおかつ以前有馬記念でプレイヤーが勝っていると出現する。




気のいいおじさん。この試合で引退してしまうらしい

## 4 騎手名 黒井主悦（ちから）

勝つと必殺技の『顔ムチ』を教えてくれる。
コマンドは、←→←＋Bボタン。




かな～り、ハードな乗り方をするのだ

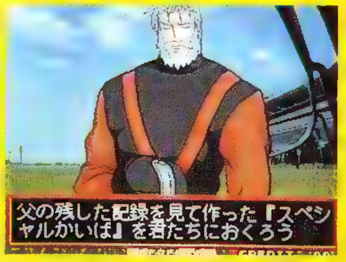
●出現条件その1
短距離路線の馬を選択し、NHKマイルを制覇していて、安田記念を選択し、その時4歳馬である。

●出現条件その2
短距離路線の馬を選択していて、4歳時にNHKマイルと安田記念を制覇。さらに5歳時に安田記念を選択する。

# 海外ライバル

## 1 騎手名 ミッドガルドシュナイダー（中長距離）

このレースに勝つと、彼が父の残した日記を見て作ったという『スペシャルかいば』をもらえるのだ。




「父の作った馬と勝負しろ」と出てくる

●出現条件その1
クラシック三冠（皐月賞、ダービー、菊花賞）、もしくは牝馬三冠して、ジャパンカップを制覇する。

●出現条件その2
天皇賞（春）を選択すると登場する。

## 2 騎手名 ラリー・コールマン 馬名 シュバルギャナン（フランス語で勝ち馬という意味）

海外レース『凱旋門賞』にいく途中で現れるライバル。『凱旋門賞』に出場するためには、彼に勝たなければならないのだ。




もしかして日本人が嫌いなのかもしれない彼

●出現条件その1
凱旋門賞参加を選択した。

●出現条件その2
ヨーロッパ路線で連勝していると出現。ただし、このイベントが4歳時にあると、5歳時には発生しない。

## 3 騎手名 ナディル・アデュア




負けると明日からの仕事がなくなってしまうらしい

彼女とは、ドバイ王国の第2騎手の座を賭けて戦う。
勝つと、ドバイ王国との契約金が入るので、おいしい。

●出現条件その1
国内GIで5勝以上している。

●出現条件その2
5歳のキングジョージⅥ世&クインエリザベスダイヤモンドSを制覇した。

●出現条件その3
連続参戦せずに5歳の天皇賞（秋）前に登場する。

## 2 騎手名 ロッシュ・サンクレア 馬名 エンタープライズ（英語で企業家という意味）

このレースに勝つと、『ワールドカップ』の招待券を手にいれることができる。




こいつに勝てば『ワールドカップ』に出られるぞ

●出現条件その1
海外遠征でBCクラシックに勝った場合。

●出現条件その2
BCクラシックに勝って帰国すると、次の週のレースがジャパンカップ、マイルCSとなり、どちらかを選択しても出現するが、4歳で出現させると、5歳では出現しない。

# レース紹介（後半）

古馬のレースは、一部4歳馬の時と同じレースがある。だから、4歳の時はこっちのレースに出たから、今度は違うレースといった楽しみ方もできるのだ。

種類：GI
該当：中長距離馬

## 1戦目

●高松宮杯
中京競馬場
1200m・芝
1着賞金：9400万円
種類：GI




●天皇賞（春）
京都競馬場
3200m・芝
1着賞金：13200万円




## 2戦目

このレースに参加する前に調教を受けることができる。

●エプソムカップ
東京競馬場
1800m・芝
1着賞金：4300万円
種類：GIII




●安田記念
東京競馬場
1600m・芝
1着賞金：9400万円
種類：GI




## 3戦目

●七夕賞
福島競馬場
2000m・芝
1着賞金：4100万円
種類：GIII

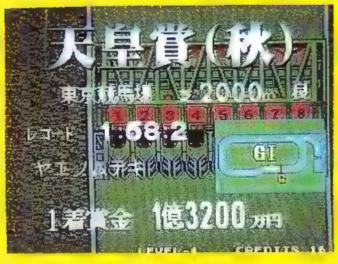



●宝塚記念
阪神競馬場
2000m・芝
1着賞金：13200万円
種類：GI

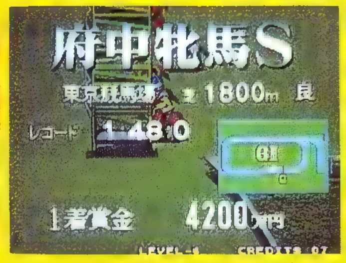



## 4戦目

●天皇賞（秋）
東京競馬場
2000m・芝
1着賞金：13200万円
種類：GI




●府中牝馬S
東京競馬場
1800m・芝
1着賞金：4200万円
種類：GIII
該当：牝馬




●京都大賞典
京都競馬場
2400m・芝
1着賞金：6400万円
種類：GII
該当：中長距離牡馬




## 5戦目

このレースに参加する前に調教を受けることができる。

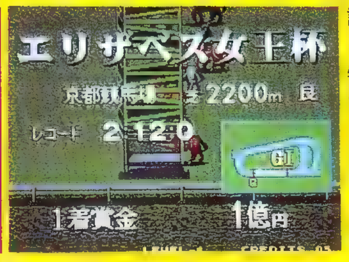
●マイルチャンピオンシップ
京都競馬場
1600m・芝
1着賞金：9400万円
種類：GI
該当：牡馬、短中距離牝馬




●ジャパンカップ
東京競馬場
2400m・芝
1着賞金：13200万円
種類：GI
該当：牡馬、中長距離牝馬




●エリザベス女王杯
京都競馬場
2200m・芝
1着賞金：10000万円
種類：GI
該当：牝馬




## 6戦目

●スプリンターズS
中山競馬場
1200m・芝
1着賞金：9400万円
種類：GI
該当：牝馬、短中距離牡馬



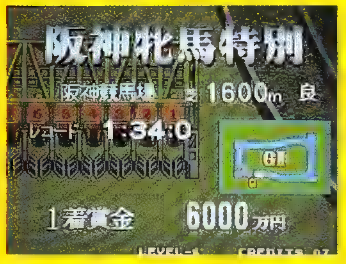

●愛知杯
中京競馬場
2000m・芝
1着賞金：4100万円
種類：GIII
該当：中長距離牝馬







●有馬記念
中山競馬場
2500m・芝
1着賞金：5800万円
種類：GI
該当：中長距離馬




●阪神牝馬特別
阪神競馬場
1600m・芝
1着賞金：6000万円
種類：GII
該当：短中距離牝馬

# 海外レース

## アメリカ路線

### 1戦目

負けるか海外遠征を中止を選択した場合、古馬・国内4戦目から復帰できる。

●キングジョージVI世&クインエリザベスダイヤモンドS
アスコット競馬場
2400m・芝
1着賞金：4300万円




種類：GI

### 2戦目

コンティニューによる継続以外の場合、国内5戦目から復帰できる。




●BCクラシック
ベルモントパーク競馬場
2000m・ダート
1着賞金：15600万円
種類：GI

## ヨーロッパ路線

### 1戦目

負けるか海外遠征を中止した場合、古馬・国内4戦目から復帰できる。

●キングジョージVI世&クインエリザベスダイヤモンドS
アスコット競馬場




2400m・芝
1着賞金：4300万円
種類：GI

### 2戦目

コンティニューによる継続以外の場合、国内5戦目から復帰できる。

●凱旋門賞
ロンシャン競馬場




2400m・芝
1着賞金：8000万円
種類：GI

# ボーナスレース

ライバルの1人、ラロッシュ・サンクレアに勝つと、このボーナスレース「ワールドカップ」に参加するための招待状を手にいれることができる。そして、自動的にレースに出場することが決定するのだ。

「ワールドカップ」。その名の通り世界中の様々なレースを勝ち抜いてきた強豪馬達が、一堂に会するわけだからレースの厳しさはそれなりのもの。

しかし、今まで確実に調教を重ね、厳しいレースを勝ち抜いてきたのなら問題なくクリアできるだろう。

さすがに、ボーナスレースというだけあって、賞金の額も半端じゃないぞ。賞金稼ぎが一番の目的なら絶対に出場して優勝したいものだ。

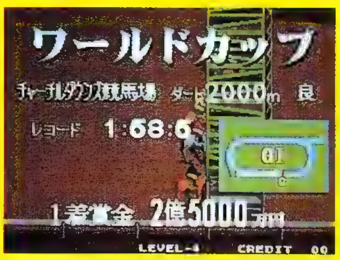
●ワールドカップ
チャーチルダウン競馬場
2000m・芝
1着賞金：25000万円




これが世界の強豪たちだ！




頂点に立つとこんなにボーナスが!!





# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝


イラスト／しろー大野

SNK ▶ RPG ▶ 容量不明

| MVS | カセット | CD |
| --- | --- | --- |
| － | － | '97年春発売予定 |
| － | － | 価格未定 |

## 今回は敵キャラを一挙大公開！

今回は今までとちょっと趣向を変えて、主人公たちが対峙することになる「敵キャラ」の数々を紹介。
シリーズおなじみのキャラからザコキャラまで、2つの章の世界観に沿った魅力あふれるキャラがそろっているぞ！

### あのキャラも敵として登場!?

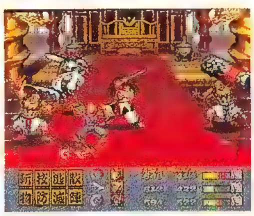
「あのキャラは出るの?」と気をもんでいるサムスピファンも多いと思うけど、ここでは王虎・王竜の双子兄弟と不知火幻庵の登場シーンを再び紹介しておこう。

サムスピシリーズに出ているキャラについては、どれも敵キャラとして大切な位置にいる。基本的にはシリーズでの姿を踏襲しているが、写真の王虎のように、サムスピシリーズの長い歴史を知るファンでなければ「?」と思う姿で登場する場合もあるのでお楽しみに。

彼らはシナリオにかかわる「イベントバトル」の敵として登場。もちろん街やフィールドでもきっちり出会い、プレイヤーと物語をつくる大切な登場シーンもふんだんにあるぞ。

また、これらサムスピシリーズからの敵キャラは、すべて声優さんのすばらしいVOICEが聞ける！ 声優さんたちも、格闘ゲームの時とは違うシナリオに沿った「セリフ」が演じられて快感！ という気持ちだったそうで、かなり熱の入った演技・VOICEがビシバシ出るのでお楽しみに。

彼らのような敵キャラは、「奥義（＝必殺技）」も繰り出してくるのでこれもお楽しみに。ただし、これに見とれていると、「パーティ全滅」ということもあるので、これはご注意を。



左が王虎、右が王竜。王虎はなんと、斬肉大包丁を持っている

幻庵も元気に登場。右手にしこんだ「あざみ」がうなる！



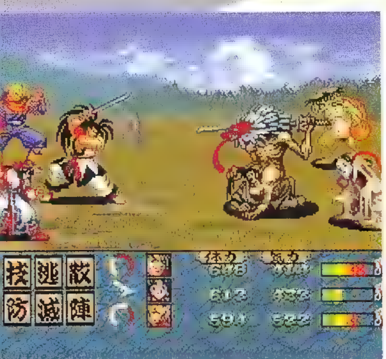
### ザコキャラも個性的！

強烈な個性を持ち、格闘ゲームの世界を塗り替えてきたサムライスピリッツシリーズ。その世界をRPGにクリエイトするために、いわゆる「ザコキャラ」の設定ひとつひとつにまで気が配られている。

これらのキャラは、邪天降臨之章・妖花慟哭之章、それぞれのシナリオに沿った、つまりそれぞれ世界観に沿った設定から生まれている。故に、「日本編」邪天降臨之章では純和風なヤツラ、「世界編」である妖花慟哭之章ではそれに加え西洋風なヤツラまで登場するぞ！



サムライ系の敵キャラとのバトル画面。カマを持ってるヤツが不気味だ

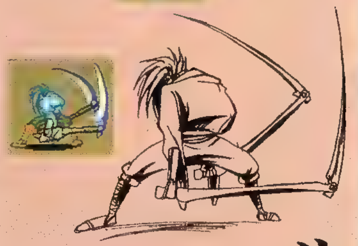


こちらは妖怪系の敵キャラとのバトル画面だ。能面がムチャクチャ怖いッス

# 敵キャラ紹介

## サムライ系





サムスピというからには当然？ 敵にも「サムライ系」が登場。

彼らは街でもフィールドでもガンガン登場して、パーティに戦いを挑んでくるぞ。1人ならまだしも、彼らは4人、時には5人で「徒党」を組んで登場するので気をつけて。パーティ（3人）で順番に攻撃していくスタイルも、敵が複数で闘ってくるのも、格ゲーとは全く違うバトルとなるので、旅の最初でコツをつかんでいこう。

また武士道烈伝は他のRPGと違い複数の敵が「逃げる」動作もする。1人の敵を倒そうとすると、その他の敵はサッと身をかわす…。

逆に奥義を使って複数の敵に1度に攻撃をすることもできるので、バトルだけでも全く新しい感覚でハマれるハズ。

## 魔物系

魔界からの力を受けてこの世に存在する、そんな怪しい奴らもぞくぞく登場する。

「妖花慟哭之章」では世界を行脚する旅になるわけだが、この「魔物」系の敵キャラはどことなく西洋のにおいがするところにも注目。

この敵もスタッフが一所懸命描き込んだグラフィックで、いきいき（不気味に）動き回るぞ。

格ゲーでは巡り会えないバトル相手ともいえるので、存分に闘おう！ ただし彼らは魔物、どんな攻撃を隠しているかは分からないので要注意。



## 妖怪系

彼らは最も奇っ怪な部類の敵キャラで、魔界の住人そのもの、といった感じの設定だ。この魔物にも洋風・和風な設定がされており、よく知られた伝説の妖怪も存在するぞ。

彼らも徒党を組んで登場。時には魔物オンパレードのバトルも…。気持ち悪いと思わずに、ビシビシ闘おう！



## 猛獣系

武士道烈伝では、自然界の動物もごらんの通り、バトル相手に変化している。

ナコルルのスタートイベントで、彼女が大自然の悪しき変化に気づくシーンがあるが、魔界の力は自然界の動物たちも狂わせてしまっているのだ。

彼らには、ナコルル・リムルル姉妹やチャムチャムといった「自然お友達キャラ」と、心を通じあえる設定がされているか…については、ゲームでぜひ、確かめてみよう！








# ゴーストロップ

## 速報!! 対戦型ブロック崩し「ゴーストロップ」登場！

| データイースト | パズル | 82M |
|---|---|---|
| MVS 発売日未定 価格未定 | カセット 発売日未定 価格未定 | CD 発売日未定 価格未定 |

お化け退治が目的のパズルゲーム「ゴーストロップ」。
今回はシステムなどをかる〜く紹介だ！

## 2色のボールを使い分けブロック崩しでお化け退治!!

「ゴーストロップ」は、画面上段から降りてくる〝お化けブロック〟群をブロック崩しの要領でボールを投げて崩していくパズルゲーム。

赤色と青色のお化けブロックを同じく赤と青のボールを投げて崩していくのだ。

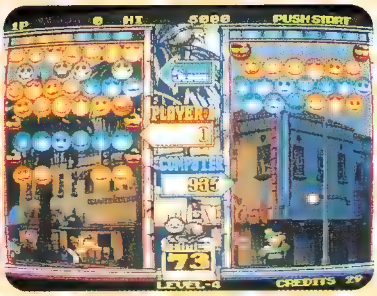
基本的にお化けブロックとボールにはそれぞれ赤と青の2色があり、赤いボールで、赤いブロックは青いボールで崩すことができる。

お化けブロックが画面の下まで降りてしまうと負けになるぞ。

1人プレイのストーリーモードと2人での対戦プレイがあり、特に対戦は熱くなりそうだ。


コミカルなお化けブロックを崩すのだ


詳しいやり方は不明だが連鎖を組めるようだ


投射角度を変えて、ブロックの継ぎ目を狙え！

### 基本操作

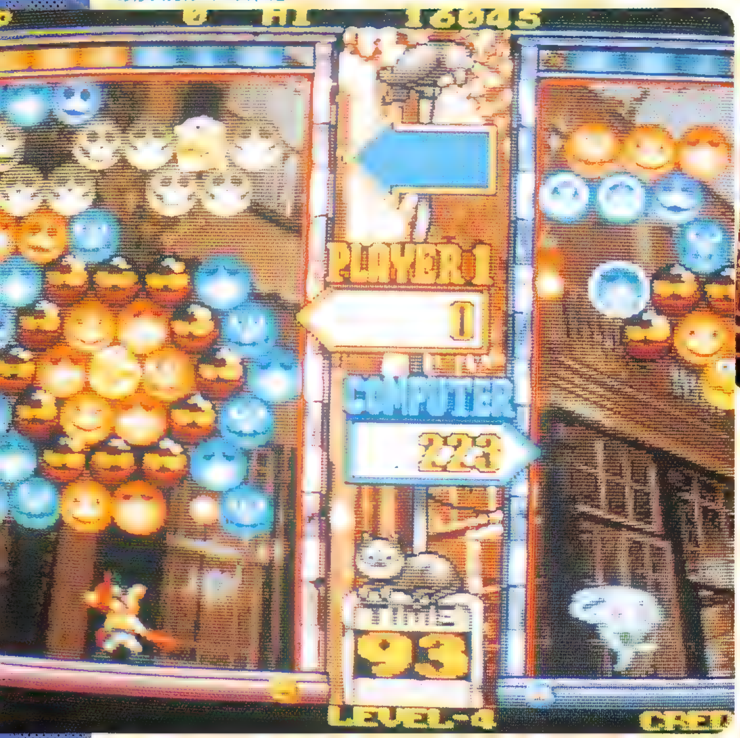
操作方法はいたって単純。ボールを持っている時は、レバーで主人公のマッコイを左右に移動させ、Aボタンで赤いボール、Bボタンで青いボールを投げる。

ボールを持っていない時、つまりボールを投げたあとはAボタンでボールの色を赤に、Bボタンで青に変えることができる。赤いボールを投げたとしても、そのボールが青いブロックに当たりそうな時は、すかさず色を変えて崩すといったテクニックが必要だ。



敵キャラのフライデーがかわいい♡

黒いのがボムゴースト、黄色いのがエレクトリックゴースト、白いのがスカルゴーストだ







依頼を受けて、さあお化け退治だ！

## お化けブロックの特徴

崩すブロックはお化けの姿をしている。

基本的には赤色と青色のブロックを崩していくのだが、その他にも数種のブロックが存在する。

今のところ判明しているのは以下の3種。

**1 ボムゴースト**
ボールを当てると爆発し、周囲のゴーストブロックを吹き飛ばしてしまう。

**2 エレクトリックゴースト**
当てたボールの色に対応したゴーストブロックを消すことができる。

**3 スカルゴースト**
ボールを2回当てないと崩すことができない。

## ストーリーが選択可能

パズルゲームでは珍しく、マルチストーリー、マルチエンディングになっている。

ステージをクリアすると、2択でどちらか一方のステージを選択し、進むことができる。その進み方によってエンディングが変化するのだ。

なお、エンディングは8通りあるので、すべてを見るにはかなり苦労するかも。




ステージ5－1。敵はかわいいけど生意気なエクソシストのリルリル



ステージ4－2。敵キャラは踊る人形だ



# ティンクルスタースプライツ

TWINKLE STAR SPRITES ™

©SNK／ADK 1996

## 連爆がアツい！ 史上初の対戦シューティング！

| ADK | シューティング | 146M |
|---|---|---|

| MVS | 発売中 / 98,000円 | カセット | 発売日未定 / 価格未定 | CD | 発売日未定 / 価格未定 |
|---|---|---|---|---|---|

対戦で燃えまくるこのゲーム、もうプレイしてみたかな？　今回は遅まきながら、システムやアイテム、愛らしいキャラクターたちを紹介するぞ。

### ストーリー

ここは魔法世界プレアミューズ。この世界に伝わる伝説の「ティンクルスター」という聖なる星を手にいれた者は、どんな願いでもかなうといわれている。しかしある日、悪の帝王メヴィウスにティンクルスターを奪われてしまった！　このままでは大変だ！

プレアミューズの王女、ロードランは、おとものラビキャットを連れて、ティンクルスターを取り戻すために旅立った。ゆく手にはティンクルスターを狙う者、邪魔する者がたくさん待ち受けている。

さあ、冒険のはじまりだ！



### 操作方法

レバーは8方向移動。Aボタンは通常は2連射のショットを撃ち、しばらく押したあとに離すとため撃ちになる。

Bボタンはボムで、スタート時には2個持っているが、アイテムにより最大4個まで持てるぞ。

### ゲームモード

モードは、主人公のロードランを使用してティンクルスターを取り戻す『ストーリーモード』、主人公を含む9人(＋?)のキャラクターで遊べる『キャラクターモード』、1クレジットで2P対戦できる『対戦モード』の3種類から選べる。

『キャラクターモード』ではもちろん各キャラクターごとに違うエンディングがあるので、全員クリアを目指して頑張ろう！

ちなみにCPU戦は1本勝負なので気をつけてね。

対戦は、他のモードのゲーム中でも、クレジットの残りがある時に2P側のスタートボタンを押すと、キャラクター選択画面になってはじめられるよん。

対戦は先に2勝した方の勝ち。勝てば次の相手に進み、負けた方はゲームオーバーに。

同時にミスした時は引き分けになり、両者に勝ちマークがつくのだ。

## システム

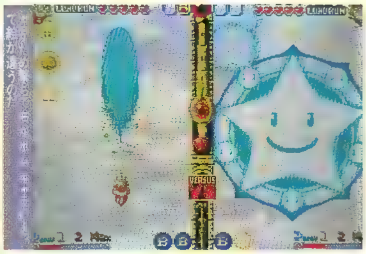
### ため撃ち

Aを押し続けてから離すと、ため撃ちショットを撃つことができる。敵キャラを倒すほどため撃ちゲージがアップし、高レベルのため撃ちが使えるようになるぞ。

ゲージの上昇中で離すことで、ため撃ちレベルの撃ち分けもできる。レベルについては別表を参照してね。

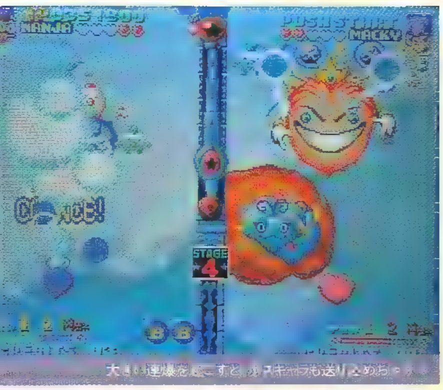
**ため撃ちレベル表**

| レベル | ゲージ消費 | 効果 |
|---|---|---|
| 1 | なし | 威力の大きいため撃ちショット |
| 2 | レベル1つダウン | ため撃ちショット＋相手陣地にエキストラキャラ |
| 3 | レベル2つダウン | ためうちショット＋相手陣地にボスキャラまたはエキストラキャラ多数(ボスキャラが既に出現している場合) |



### ボム

Bボタンで使えるボムは、緊急回避タイプだ。自機は無敵になり、ザコ敵を全滅させ、ボスキャラにはダメージを与えられる。ただし連爆あつかいにはならないので、相手に攻撃ザコを送り込めない。また、相手から送られた敵キャラは破壊できないので注意しよう。



### 連爆

ザコキャラはショットや爆風に当たるとダメージを受け、耐久力が0になると爆発する。その爆発がさらに他のキャラに当たると、連続でザコキャラを倒すことができる。

たくさん連爆を起こせば起こすほど、相手陣地に攻撃ザコ&その他のおじゃまキャラを送ることができるのだ。敵が出てきたらすぐに倒さずに、頑張って狙った方がいいかもしれない。

### 特殊攻撃

相手から返された攻撃ザコを連爆に巻き込むと、キャラクターごとに違うパターンの「エキストラアタック」という特殊攻撃が出る。

### 特殊ルール

自機がザコ敵とぶつかると、吹っ飛ばされて気絶する。気絶中はレバーをガチャガチャまわすと早く立ち直る。体力がハート半分以下の時は、ザコ敵では死なない。

相手に送られた攻撃ザコやエキストラキャラ、ボスキャラの攻撃に当たると体力が奪われるぞ。

# ティンクルスター スプライツ TWINKLE STAR SPRITES™

## 敵キャラクター

### ザコキャラ

いつも群れで出てくるザコキャラの耐久力は5段階。1発当てるごとに耐久力が1減って色が変わり、0になると爆発する（別表参照）。

耐久力が高いほど、大きなサイズで出てくる。大きいザコほど大きな爆発を起こすので、連爆を狙いやすそうだ。

さらに時々、泡におおわれたシャボンザコが出現する。この泡を壊しておかないと連爆が続かないので、ショットで壊しておこう。また、アイテム「星」で画面上のシャボンザコの泡を消せるので、うまく活用しよう!!

**ザコキャラ耐久力表**
※色は出現時の色も表す

| 耐久力 | 爆発のサイズ | 色 |
|---|---|---|
| 1 | 最小 | 赤 |
| 2 | 小さい | 黄 |
| 3 | 普通 | 緑 |
| 4 | 大きい | 青 |
| 5 | 最大 | 紫 |

### ボスキャラ

多くの返し攻撃ザコを連爆に巻き込むと、ボスが相手陣地に出現する。ただしボスを両方で出現させると相殺して消えてしまう。また、自分の陣地にボスがいる時に相手にも送ると、自分の方のボスは逃げてしまうのだ。

### 死神

ゲーム開始から連爆をしない、または102秒以上たつと出現する。これに当たるとミスになるので、うまくよけるか破壊しよう。

しかし、破壊してもまた出てくるらしい。しかもだんだんと強くなるのだ。けっこういやなキャラかも。

## アイテム

アイテムはオーブ、コインの2種類がある。オーブは連爆で爆発させるだけだが、コインは自機をぶつけて取る。

コインには3種類の効果があるが、ドルを取っても得点が上がるだけで、キャラクターに変化はない。うまく狙ってボムや星を取った方がお得かもしれない。

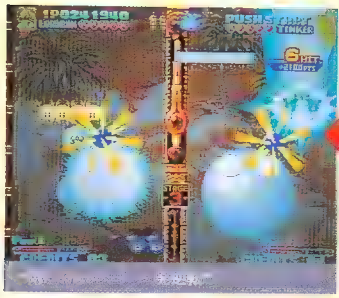
### オーブ

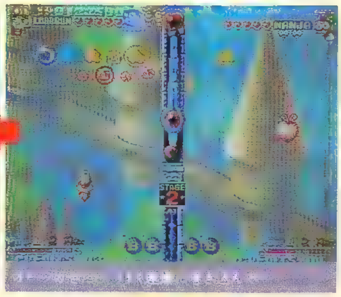
オーブを連爆に巻き込むと、一定時間、連爆に巻き込んだ数の攻撃ザコを相手に送ることができるぞ。その状態を「フィーバー」というのだ。

オーブを巻き込んだ時の爆発が大きいほど、フィーバーしている時間が長くなるので、なるべく狙って相手にプレッシャーを与えよう！

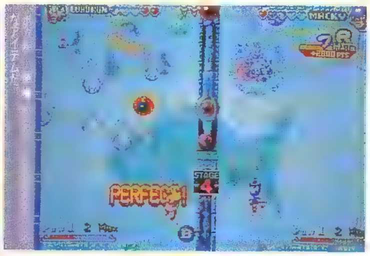
### コイン

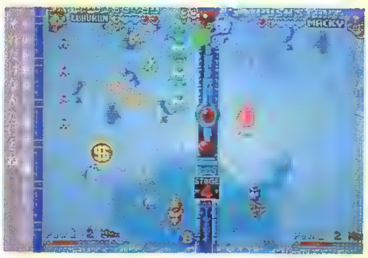
前方から回転しながら飛んでくる。裏と表でマークが違い、組み合わせはドル＋ボム、ドル＋星の2種類あるのだ。うまく狙って、役立つモノをゲットしよう。







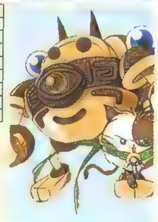



## キャラクター紹介

キャラクターモードで選択できるキャラは全部で9人。選んだキャラクターによって、移動スピードやノーマルショットの連射性能、ため撃ちショットの性質、エキストラアタック、ボスキャラなどが変わってくるぞ。

### ドラネコ先生 ド・ケスベイ

| | |
|---|---|
| 種族 | ネコの仙人 |
| 年齢 | 65536歳 |
| 血液型 | ？ |
| 趣味 | ひなたぼっこ |
| 性格 | すけべ |
| 好きな物 | 若いおなご |
| 嫌いな物 | ？ |
| 乗り物 | 魔力で動く"魔導ネコ" |
| 特殊攻撃 | ネコパンチ |



自称「世界一の魔法使い」そして世界一のスケベ。いうだけあって、魔力は絶大だ！「ワシの魔導ネコに勝てるかの？」

### 妖精コンビ ティンカー＆リンカー

| | |
|---|---|
| 種族 | 女王付きの妖精 |
| 年齢 | 16歳 |
| 血液型 | AB型 |
| 趣味 | 家事手伝い |
| 性格 | 温厚 |
| 好きな物 | おそうじ　おせんたく |
| 嫌いな物 | なし |
| 乗り物 | 羽根で飛ぶ |
| 特殊攻撃 | プチフェアリー |



いなくなったロードラン王女を連れ戻すために城を旅立つ。2人の力を合わせると強力だ！
「チームワークでがんばりまーす」
※戦うのはティンカーだけ

### マジカルスプライト ロードラン

| | |
|---|---|
| 種族 | 妖精族のプリンセス |
| 年齢 | 10歳 |
| 血液型 | O型 |
| 趣味 | 甘い物を食べる　ダジャレ |
| 性格 | 元気で明るい |
| 好きな物 | 甘い物 |
| 嫌いな物 | 辛い物 |
| 乗り物 | 魔法のほうき |
| 特殊攻撃 | ラビボム |



主人公。心身共に超元気印のマジカルガール。お供のラビキャットを連れて、魔法のジョイスティックで大活躍！「ヤッピー♡　ルッピー♡　ラン♡　がんばりまーす！」

### 二枚目ロケットマン アーサー・シュミット

| | |
|---|---|
| 種族 | 妖精族の親衛隊長 |
| 年齢 | 16歳 |
| 血液型 | A型 |
| 趣味 | ランさんの追っかけ |
| 性格 | ドジでお調子者・キザだがカッコつかない奴 |
| 好きな物 | ランさん |
| 嫌いな物 | ランさんとの仲を邪魔する者すべて |
| 乗り物 | ロケットリュック |
| 特殊攻撃 | プラズマシュート |



大好きなあの娘のために戦う最速の騎士。目指すはティンクルスターただ1つ！
「僕のスピードについてこれますか？」

### トレジャーハンター マッキー＆ペンテル

| | マッキー | ペンテル |
|---|---|---|
| 種族 | ミミリン族 | ミミリン族 |
| 年齢 | 14歳 | 14歳 |
| 血液型 | A型 | O型 |
| 趣味 | 金をためる | ぬいぐるみ集め |
| 性格 | 強気 | 超臆病 |
| 好きな物 | 金 | ぬいぐるみ |
| 嫌いな物 | 損すること | 臆病な自分 |
| 乗り物 | 魔法のエンピツ | |
| 特殊攻撃 | ぬいぐるみ | |



新たな秘宝を求め続ける2人がたどりついた目標はティンクルスター！
「ウチらに任せな！　いくよペンテル！」「は、はい…」
※戦うのはマッキーだけ

### ドラゴン・スター リアリー・ティル

| | |
|---|---|
| 種族 | 竜族のお嬢様 |
| 年齢 | 10歳 |
| 血液型 | A型 |
| 趣味 | どらぴーに乗って空を駆け回ること |
| 性格 | 現実主義者　怒りっぽい |
| 好きな物 | ひ・み・つ☆ |
| 嫌いな物 | おかっぱの女 |
| 乗り物 | ドラゴンの子供 |
| 特殊攻撃 | ドラピー |



ドラゴン王国の王女でロードラン最大のライバル。気の強さと火の魔法なら誰にも負けない。
「どっちが先にティンクルスターを手に入れるか勝負よ！」

### メヴィウス親衛隊 グリフォン＆[illegible]

| | |
|---|---|
| 種族 | メヴィウス親衛隊 |
| 年齢 | 16歳 |
| 血液型 | A型 |
| 趣味 | 死に真似・吐血 |
| 性格 | 軟派（一見、真面目） |
| 好きな物 | 女の子・娘・乙女 |
| 嫌いな物 | 醜いもの |
| 乗り物 | グリピー |
| 特殊攻撃 | グリピースラッシュ |



悪の帝王メヴィウスの手下の3人組。リーダーのグリフォンを筆頭に、そろいもそろって全員女好きだ！
「われら無敵の親衛隊！」
「えいえいおー！」

### なぞ生物 なんじゃもんじゃ

| | |
|---|---|
| 種族 | けもんじゃ族 |
| 年齢 | 毛の数（推定2万歳） |
| 血液型 | ？ |
| 趣味 | 毛の手入れ |
| 性格 | 色によって異なる |
| 好きな物 | ワカメ・昆布 |
| 嫌いな物 | ストレス |
| 乗り物 | 自力で飛ぶ |
| 特殊攻撃 | 大なんじゃラビボム |



全身毛だらけの生物。性別、年齢、生態その他の何もかも不明だが、やる気だけは満々のようだ。
「なんじゃもんじゃ！」

### ビースト・マスター ヤン・ヤンヤン

| | |
|---|---|
| 種族 | 森の妖精 |
| 年齢 | 7歳 |
| 血液型 | B型 |
| 趣味 | 動物と遊ぶ・水遊び |
| 性格 | やんちゃ |
| 好きな物 | 果実 |
| 嫌いな物 | 機械 |
| 乗り物 | トリブタ |
| 特殊攻撃 | トリブタ |



虹色の森をつかさどる最年少のビースト・マスター。今はトリブタしか乗れないが、持ち前の勇気で空をかける！「あたいに任せるモン！　飛べ！トリブタ!!」

# 近衛右隊機操長「鈴城」見参！やっぱりロボはドリルなのか～!?

# 超鉄ブリキンガー

BRIKINGER™

攻略／DSP-たろりん



| ザウルス | シューティング | 178M |
|---|---|---|

| MVS | － | カセット | － | CD | 発売中 |
|---|---|---|---|---|---|
| | － | | － | | ￥6,800 |

今回のステージは直線で構成された素直なマップ。ずっと屋外を進むせいか、他のステージに比べて地上部隊の攻撃が激しいので、ミサイルの使い方が重要になってくる。

この３Ｃステージは、２Ｂステージからじゃないとこれないぞ。

## 3Cステージ 悪意



**④地上物地帯**

たくさん出てくる地上物はミサイルでしか破壊できない。ミサイルのアームを持っているなら、ブリキンガーと合体してミサイルを連射しよう。



**②でか砲台地帯**

ここでは、直線上に砲台とザコヘリが並ぶことが多いので、ドリルを使うと稼ぎやすいぞ。ステージの最初の方のアイテムでドリルにチェンジしておこう。稼ぐには、でか砲台はショット連射で破壊してしまい、ザコを直線上に誘導して打撃攻撃で撃つようにすると効率がいい。

ベルトコンベアで運ばれてくる青いヘリは、浮上するまで当たり判定がない。浮上前にアセって打撃攻撃を撃ってしまうと大損するぞ。





**③小砲台地帯**

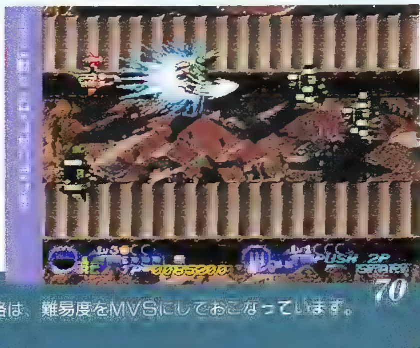
小砲台は急いで破壊せずに、青いレーザーヘリが出てきてからまとめて打撃攻撃で破壊しよう。また、打撃攻撃のみで上下の砲台をすべて破壊しつづけるのは不可能なので、ブリキンガーと分離した状態でショットを連射することも必要だ。

また、ここではショットアームをレーザーにする方がいい。理由はドリルと同じく、ザコが直線上に並ぶことが多いため。攻撃力も高いぞ。

**④ザコ編隊地帯**

３機セットで出てくる敵と、上下から現れてミサイルを撃って去っていく敵の２種類。主に３機セットのザコを狙って打撃攻撃を当てていくといいだろう。ここは特に難しくないはずだ。





**⑤再び小砲台地帯**

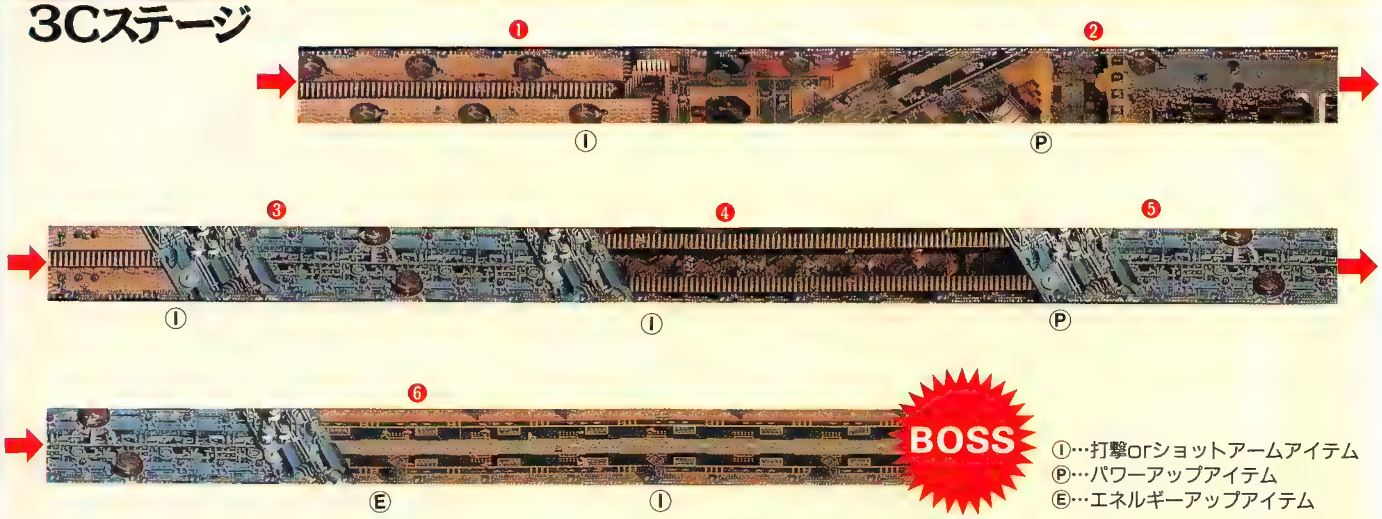
でか砲台も混じっているので、打撃攻撃を交えつつ撃ち切るのは難しい。安全にいくなら、ブリキンガーと分離して敵をバリバリ撃とう。

**⑥ボス直前**

ここはまたザコ編隊地帯。後ろから走ってくる車両の弾にだけは気をつけよう。

※攻略は、難易度をMVSにしておこなっています。

## 3Cステージ




Ⓘ…打撃orショットアームアイテム
Ⓟ…パワーアップアイテム
Ⓔ…エネルギーアップアイテム

## ボス 近衛右隊機操長 鈴城

3Aステージのボス、猟残と対をなす近衛隊の機操長。猟残と似た攻撃方法もけっこう多い。しかしコイツの一番の特徴といえばやっぱりドリル。ドリルを使った攻撃は激しいのひとことにつきるぞ。

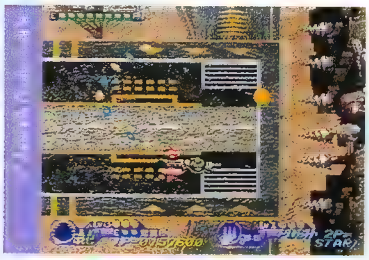
### 攻撃パターン

**1 小型ドリル出現**

まず小型ドリルを6つ出すが、この攻撃はかなりあと。だまされないように。

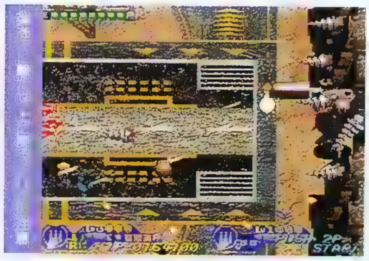
**2 拡散弾3回**

光球を3回出す。これは一定距離進むと分裂して弾になる。分裂後の弾は自機を狙ってくるぞ。1〜2回目は正面に分裂させて上か下によけ、3回目は下に分裂させて正面に戻るようによけよう。



**3 手からレーザー連射**

3回目の光球と同時に、手から自機を狙ってレーザーを連射してくる。ボスの正面に移動し、まっすぐレーザーを撃たせてその下でよけよう。



**4 同時にドリル**

さらに3と同時にドリルを飛ばす。1本ずつバラバラに飛んでくるが、タイミングが悪いとレーザーと重なってよけられないことがある。この時は運が悪かったと思ってあきらめよう。

**5 拡散弾&レーザー**

パターン2、3がもう1度くる。よけ方は同じ。

**6 分裂誘導ミサイル**

誘導ミサイルを撃ってくる。破壊すると分裂するので、撃たずによけよう。

**7 ドリル突進**

手のドリルを前に突き出して左に突進。その後、左から現れてドリルを6つ出し、右へ突進。右にドリルを6つ出した後、12本のドリルをバラバラに飛ばしてくる。基本的にドリルの間にいればよけやすいが、ドリルは上下に少しゆらゆら揺れているので注意。



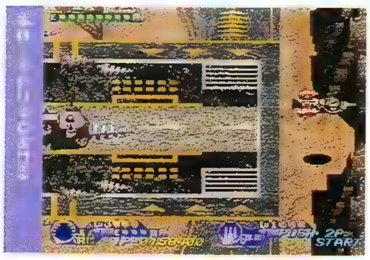


**8 ドリル変形**

ドリル形態に変形する。上下に3本ずつドリルを出し、本体→ドリルの順に突っ込んでくる。まず、本体を上下によけ、次に真ん中に戻ろう。これが4回くるぞ。

**9 バリア&誘導ミサイル**

バリアをはり、誘導ミサイルを撃つ。そのあと、パターン6→手から4WAYレーザー→パターン3、を4回繰り返す。レーザーはすべて正面付近でよけきれるぞ。これを2回繰り返すが、バリアを破壊すると自動的にパターン10へ。



**10 手から波動砲×4**

手から波動砲を4回撃つ。このあとはパターン1〜8までを2回繰り返した後に逃げていく。まあ、こいつに逃げられることはまずないだろう。ノコギリでとどめをさしてアイテムをゲットしよう。

# キャラクターテキスト

## 「いまさら錦鯉か？」 京の永遠のライバル 八神くんの事情を探ってみよう！

### これが八神の復讐の炎だ！



「どうした！」のかけ声とともに発動。画面端までちゃんと飛ぶ飛び道具



無敵時間は少なくなったが、本家のより強い対空技だ



最高で3発当たる突進技。フック、アッパー、叩きつけの順



京の琴月 陽に似た技。ダッシュして相手を地面に押しつぶすぞ



'96からの新技。相手の体制を崩す。サムライでいう防御崩しかな？



いわずと知れたMAX八稚女。なぜカメラ目線なのかは依然謎

## 八神 庵 IORI YAGAMI

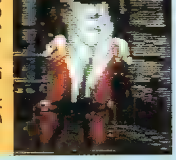


名前：八神　庵
格闘スタイル：八神流古武術＋本能（源流は八尺瓊勾玉を守護する八尺瓊流古武術）
誕生日：３月25日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：182cm
体重：76kg
趣味：バンド
職業：プータロー
好きな食べ物：肉
得意スポーツ：全部
大切なもの：ガボールのチェーン
嫌いなもの：暴力

★NF人気投票結果

| 第1回 | 第2回 | 第3回 |
|---|---|---|
| 19回 | 2位 | 6位 |

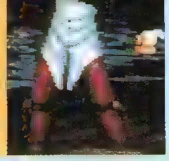
※八神　庵のプロフィールは、KOF'96のものです。



「俺が怖いのか？」怖くないとでも思ってるんかいっ！



京専用。いまさら錦鯉…じゃなくて「いまさら命乞いか」



判定負け。腹いせか、シャツの袖を食いちぎるぞ



「そのまま死ねー」死ねなんてゆうなよ…



必殺3段笑いー これもオロチの血でしょーか？

### ●衣装の歴史



ズボンは紫。頭も紫。なぜ頭の色も変わるのかしら？



ズボン、頭ともに赤。2Pはどっちも紫。バンドマンっぽいぞ

# 八神 庵にまつわる諸説公開！

●八神　庵、短命説

オロチの力を利用しようとし、その力の強大さに半ば自滅した前KOF主催者、ルガール・バーンシュタインの姿をご記憶の方は多いだろう。

今年、庵の身にもルガールの時と似たような現象が起こった。『血の暴走』である。

しかしさすがに八神の血を受け継いでいる彼である。ルガールのように死に至ることはなかったものの、体内で暴走するオロチの血に支配され、自我を失うという恐ろしい結末を迎えた。このままだと、彼を待っているのは死か破滅か…？　という気にもなる。

やはり、草薙家とよりを戻し、再び合流してオロチの血を清めるしかないのかっ!?

庵さん、このままだと早死にしますよ〜！

●八神　庵、彼女に飽きた説

彼に超美人の彼女がいたのは有名な話。ところが今年、プロフィールの〝大切なもの〟から彼女が消えた。巷では色々な説が流れているが、〝事情があって今はいない〟というのが本当のところだ。

ちなみに彼女とともに〝大切なもの〟に名を挙げられていた、クロームハーツの指輪とポールスミスの時計も、今年は消えてしまった。理由は〝飽きてしまった〟とのこと。

となるとやはり、彼女にも飽きてしまったと考えるのが妥当かな（八稚女で食べちゃった説はすでにSNKさんに否定されちゃったしなぁ）。

それとも庵があんまり京に執着するもんだから、彼女が怒っちゃったのかもね。

●八神　庵、人間説

MAX八稚女のあのブチ切れようからか、最近「庵は人間なのか？」という疑問が横行しているらしい。

世間ではやれヘビだのエヴァだのいわれている彼だが、両親はちゃんといるのである。おまけに妹までいるというのだから驚きだ。妹も兄同様、アレなのだろうか？

しかし、今は一人暮らし。庵の〝家族4人でだんらん図〟なんて想像つかないもんね。

●八神　庵、京ちゃん大好き説

かなり飽きっぽい性格らしい彼だが、生まれてこのかた、ず〜と執着してきたものが一つだけある。

ご存じの通り京くんである。幼い頃から「京、殺す！」。寝ても覚めても「京、殺す！」…と、その執着のしようはハンパじゃない。そんなにいっつも京のこと考えてるなんて、もしかして実は大好きなんでないかい？

〝相手を強く想う〟って点では、憎しみも愛情も似たようなもんさ！

## 八神　庵　バックストーリー

かつて草薙家とともにヤマタノオロチを倒した伝説の一族、八神。もとは八尺瓊勾玉を守護する、草薙家の一族ともいえる八尺瓊家だったが、約660年前、志の相違により草薙家と分裂し、本来敵であるオロチと血の契約を交わし、八神を名乗るようになった。

草薙家を陽とすると、八神家は陰となり、両家は歴史の裏で幾度となく抗争を繰り返してきた。

幼い頃から草薙家への復讐のためだけに技を磨いてきた彼は、京との決着をつけるため、ギースの命を受けたビリー・カーン、打倒極限流を目論む如月影二とともに、'95年、KOFに初出場を遂げた。

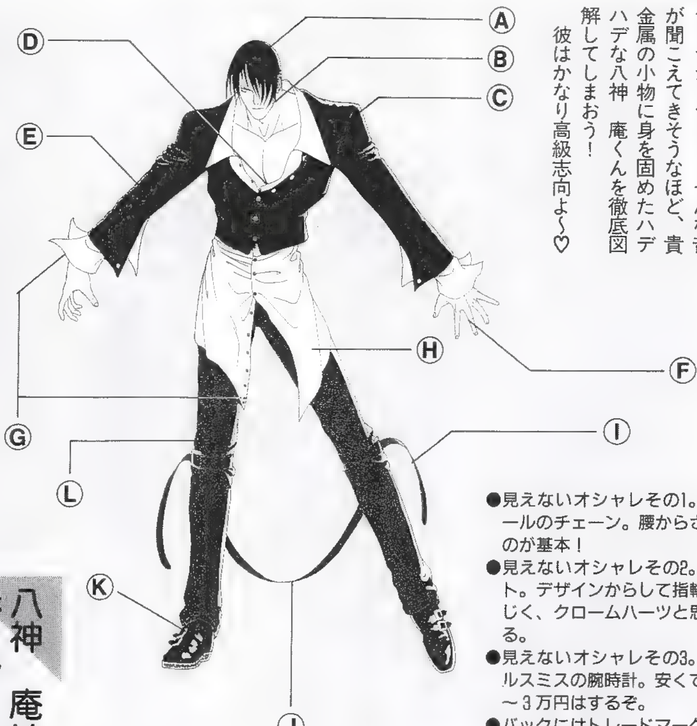
そして今年。彼は再びKOF'96に向けてチームを組んだ。相手はもとルガールの秘書のマチュアとバイス。

八神の名を継ぐ者の監視役にして、オロチ八傑集の女達…。彼はこの2人の正体に気づいていながらも、打倒草薙のために手駒として利用することを決めたのだ。

## 徹底図解!!　これが八神　庵だ！

遠くから彼が走ってくる。ジャラジャラ……。そんな音が聞こえてきそうなほど、貴金属の小物に身を固めたハデハデな八神　庵くんを徹底図解してしまおう！

彼はかなり高級志向よ〜♡




Ⓐいったん脱色してから染めるのが吉。ただし、髪がボロクソに痛む。1Pと2Pで色が変わるため、編集部内では髪の毛オプション説が有力。

Ⓑ首輪。もしや誰かに飼われているのかっ!?　金具つきのベルト風のもののようだ。

Ⓒやけに厳つい肩。衣紋かけ内臓か？　ジャケットの下にランチャーを隠し持っているらしいという説も…

Ⓓボタン全部は閉まりませ〜ん。女性物を着ているため、サイズが合わないのか、それとも豊満な胸のせいか…。

Ⓔヴィヴィアンウエストウッド風ショートジャケット。丈はへそのちょっと上。

Ⓕクロームハーツの指輪（シルバー製）。ユナイテッドアローズのような正規取扱店じゃないと手に入らない高級品だ。彼のは8万円相当のモノ。中指にハメてます。

Ⓖダブルカフス。つまりボタンが2個ついてるってこと。裾の方は最後のボタンだけダブルっス！

Ⓗマルコムマクラレンのシャツ。裾はかなり長め。襟と袖が三角に尖ったタイプだ。

Ⓘ股ベルトは後ろから金具に通し、折り返して端を足の外側に向けてある。マメだなぁ。

Ⓙ大股開きも朝飯前！　伸縮自在のゴム製股ベルト!!

Ⓚダブルモンクストラップの靴。

Ⓛワールドエンド風ボンテージパンツ。

●見えないオシャレその1。ガボールのチェーン。腰からさげるのが基本！

●見えないオシャレその2。ベルト。デザインからして指輪と同じく、クロームハーツと思われる。

●見えないオシャレその3。ポールスミスの腕時計。安くても2〜3万円はするぞ。

●バックにはトレードマークの月。自分で刺繍したのかっ!?　ちなみにこの月、原画などでは右欠けだが、ゲーム中では左欠けである。

## 八神　庵は歩く身の代金！

御覧の通り、かなりブランド志向の彼。服や靴はもちろん、アクセサリーにだって妥協は許しません。

そこで編集部では、独自に、しかも勝手に、庵くんを査定してみた。つまり身につけている物の総額を出したのだが、結果はなんと30〜40万円（値段がピンキリの品もあるので査定の開きはご勘弁）!!

これはもう立派な〝歩く身の代金〟ですよ！　こわいオジさん達、間違ってもこんな危険な人狙っちゃダメよ♡

# 設定原画

## KOF'95




## 相関キャラ紹介

### 草薙　京

八神家と対立する草薙家の後継者。

### ビリー・カーン
### 如月影二

KOF'95でのチームメイト。それぞれボガード兄弟、極限流を倒すという目的のもと、庵とチームを組む。

### マチュア
### バイス

KOF'96でのチームメイト。実はルガールの元秘書で、実はオロチ一族。八神の血を継ぐ者の監視役でもある。

## ワンポイントキャラクターレッスン

八神　庵の攻略担当でお馴染みの蒼炎闘士ゆーちくんが、庵の好きなブランドについて語ってくれたぞ！　彼はアクセサリーを求めて海外へ飛んでしまうほどの通なのだ！

### クロムハーツ（アメリカ）

デザイナーがバイカー（バイクを好んで乗る人）なので、身につけているとバイカーに思われることもしばしば…。クロス（十字架）やユリをモチーフにした物が多く、見方によっては王朝を思わせるところも。美術品としても一級品で、もちろん丈夫！

スーツをスマートに着こなしている時や、タイトな服の時に、さりげなくリングやブレス、ピアスなどを2〜3個つけるといい。ジャラジャラつけたいならライダー系だ。ゴツイながらも繊細なカットなので、女性にも身につけられるデザインだ。

高価な品物だし、なにせ一つ一つが手作りなので、本当に好きで一生大事にするくらいの心意気を持っている人以外は職人さんを裏切ることになるので購入しない方がいい。ー、2回見せびらかしたい人や飽き症の人は、上野辺りでパチもんを買ってすませよう。

### ポールスミス（イギリス）

英国本土では高価な服系ブランド。カジュアルな物も多く、DKNY、カルバンクライン、グッチ、シャネルなどに比べると華やかではないが、品格があり、紳士的なところはヨーロッパ全土で定評アリ。

日本では、BEAMS、トランスコンチネンツ、ギャルソンなどに並ぶ人気ブランドなので、知名度も高い。スーツ系はさすがに高いが、カジュアルな服や小物は比較的安く、ちょっとお金をためれば買えるナイスなブランドじゃ。

肝心の腕時計だが、安い物なら2万。デザインがよく、丈夫な物は5万くらい。2〜5万持っていけば気に入った時計が買えるでしょう。

### カボール（アメリカ）

かなりゴツく、大胆なカットで野生味を感じさせる。ハードコアと美しさという両極端な面を持つ一品。米国のレストランで出すステーキのように大雑把な点が目立つが、その分クロムより"アメリカ"を肌で感じることができる。

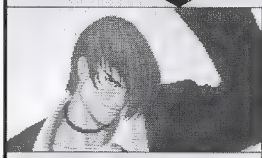
ドクロやクロムの一部にも

## ▶キャラクターテキスト






### 必殺技一覧



| | KOF'95 | KOF'96 |
|---|---|---|
| **必殺技** | | |
| 百八式・闇払い | ○ | ○ |
| 百式・鬼焼き | ○ | ○ |
| 百弐拾七式・葵花 | ○ | ○ |
| 弐百拾弐式・琴月 陰 | ○ | ○ |
| 屑風 | | ○ |
| **超必殺技** | | |
| 禁千弐百拾壱式・八稚女 | ○ | ○ |

あるスクロール&スパイラルを象った物が多いが、花や動物を象った物もあり、その飽きさせない種類の多さも魅力。
ブレスやリングはドクロ系、チェーンならスクロールかスパイラル系がナイスだ！
全体的にデザインが大胆すぎるため、女性には抵抗があると思う。おススメできない。
ゆーちさんありがとうございます!! アクセサリー等は主に東京の渋谷、原宿で購入可能だそうです。特にクロムハーツはユナイテッドアローズ、ガボールは原宿のELT辺りでないと手に入らないぞ。

### 魔の死の宣告

**KOF'95**

勝利メッセージ
どうやら殺しそこねた様だな！その命、次まで預けておこう。（VS主人公T）
名を馳せている奴も負ければ地に落ちる。目障りだ。消えろ！（VS餓狼T）
オレの拳は殺人拳。極限流空手など弱者のじゃれ合いにすぎん。（VS龍虎T）
ここが戦場ならば迷わず殺してやったものを…。（VS怒T）
正義だと…そんなものは弱い者の戯言にすぎぬ。（VSサイコT）
これがオレの拳だ。どうだ、更生させて見るか？（VSキムT）
オレは相手が女だろうと容赦はせん。…次は殺す！（VS女性T）
この世にオレは2人もいらん！…死ね。（VSライバルT）

**KOF'96**

勝利メッセージ（エディット）
●馬鹿につける薬はないと言うが、まるでお前達の事を言っている様だ！
●フッ、死ねば楽になるぞ！ 何もかもがなくなるというのはいいものだ！
●屑が何をしようと無駄だ！ 俺との闘いを一生の記念にするんだな！
勝利メッセージ
京！ 貴様の苦痛に歪む顔が、オレの憎しみを癒す最高の特効薬だ！（VS主人公T）
貴様ら狼を調教するのはこの俺だな！ 歯向かう畜生は可愛いものだ！（VS餓狼T）
極限まで突きつめて、この結果か！ 最高に笑えるぞ！ ハアッハッハッ！（VS龍虎T）
フンッ、何度負けても理解出来んようだ！ だが、情けはかけん！死ね！（VS八神T）
死ねば誰しも平等だ！ お前達も栄光など夢にすぎないと分かるだろう。（VSボスT）

### 声優

安井邦彦／KOF'95、'96

### エンディング




おお、なんか仲間っぽいじゃありませんか！ でもこのあと暴力振るうのよね、彼



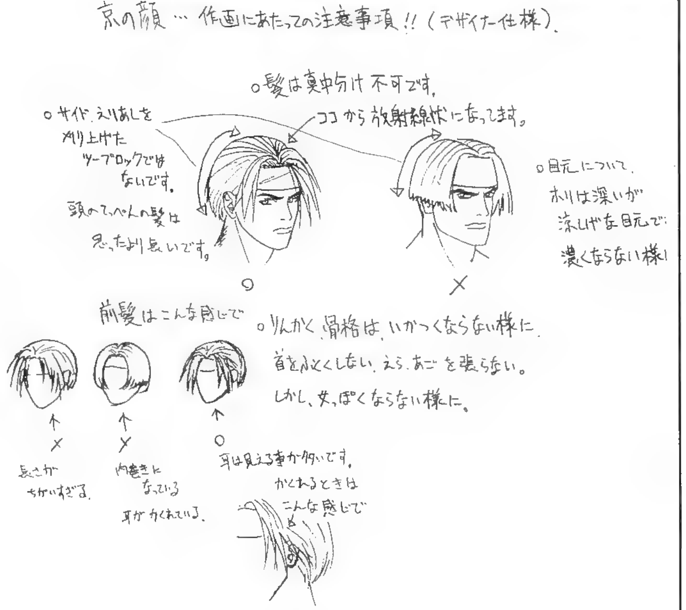

こえぇ！ この目はどこかで見たような…。まさに〝血の暴走〟ですっ！

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 設定原画＆開発インタビュー

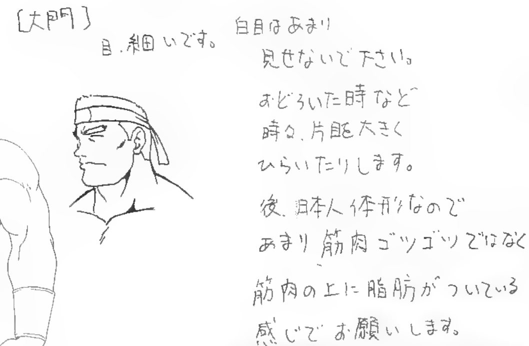


## 主人公チーム







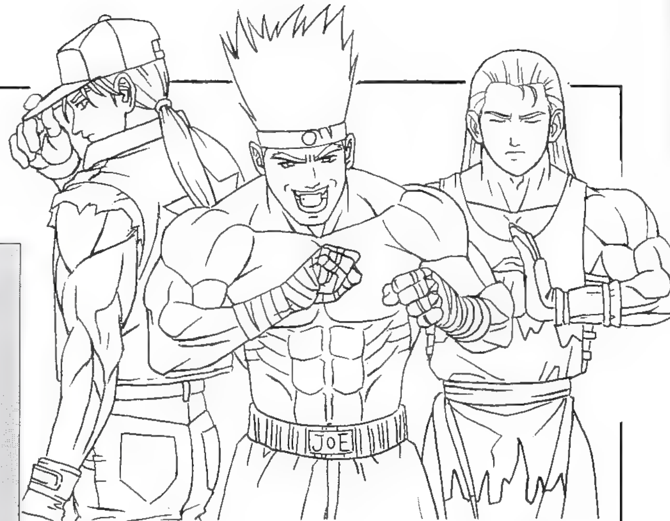



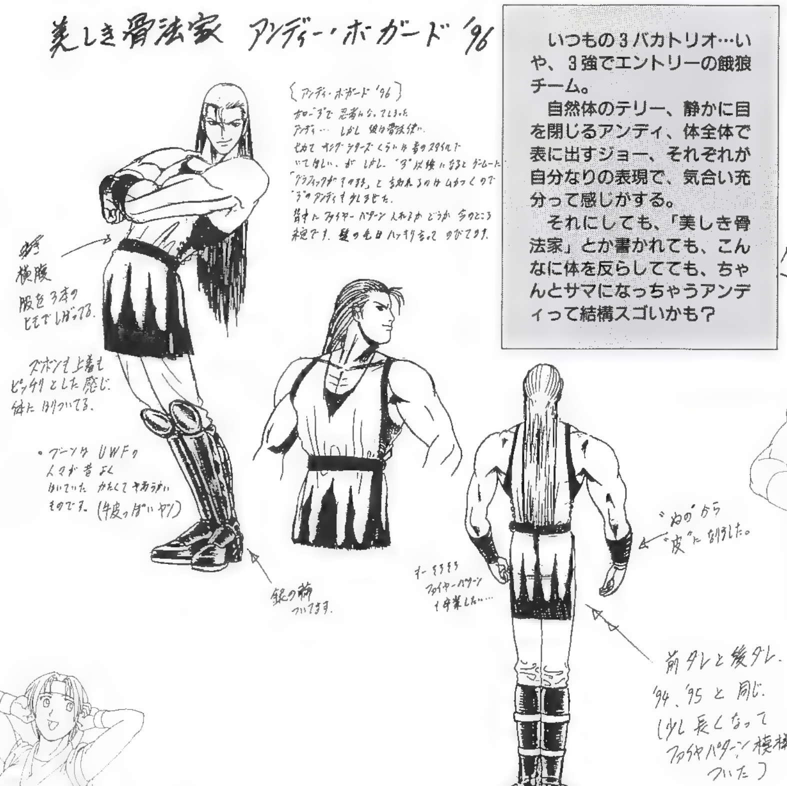

本人にその意思がなかったにせよ、オロチを追うかたちで大会に参加した京。望む望まざるに関わらず、彼も確実に草薙の血の宿命に巻き込まれつつあるようだ。

それにしても、さすがに主人公チーム、みなさんおシャレですねえ。特に髪形に気を使っているようで…（1人除く）。

でも、五郎ちゃんのアゴって割れてるの!?

# 餓狼伝説チーム






いつもの3バカトリオ…いや、3強でエントリーの餓狼チーム。
　自然体のテリー、静かに目を閉じるアンディ、体全体で表に出すジョー、それぞれが自分なりの表現で、気合い充分って感じがする。
　それにしても、「美しき骨法家」とか書かれても、こんなに体を反らしてても、ちゃんとサマになっちゃうアンディって結構スゴいかも？



# 龍虎の拳チーム



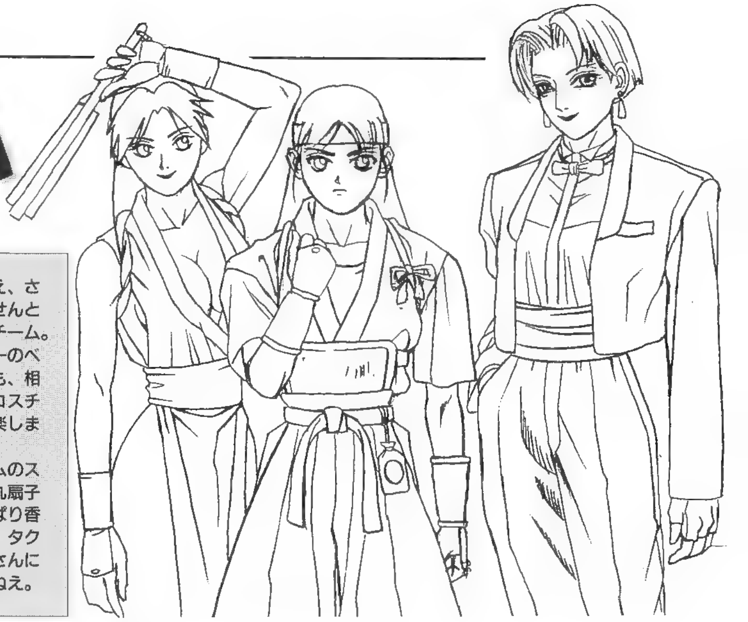




'95の引退宣言通り、不出場を決めたタクマのとばっちりを食ってしまったユリ（&女性格闘家チーム）。まあ、タクマに何をいってもムダでしょうしね…。でも、あのタクマが黙っているとも思えないのがちょっと怖いかも。来年あたり、ミスターカラテが出場したりして。
　でも、このロバート、なんとなくアメリカンコメディのパパって感じがしない？

# 新・女性格闘家チーム





新たに藤堂香澄を加え、さらに男性ファンを獲得せんと頑張る新・女性格闘家チーム。
キングさんはおニューのベストで登場。舞ちゃんも、相変わらず露出度の高いコスチュームで男性陣の目を楽しませてくれている。
ところで、女性チームのステージでの後ろで日の丸扇子振ってるオヤジ、やっぱり香澄ちゃんのお父さん？　タクマとか竜白とか、お父さんに泣かされるチームですねえ。








# キムチーム

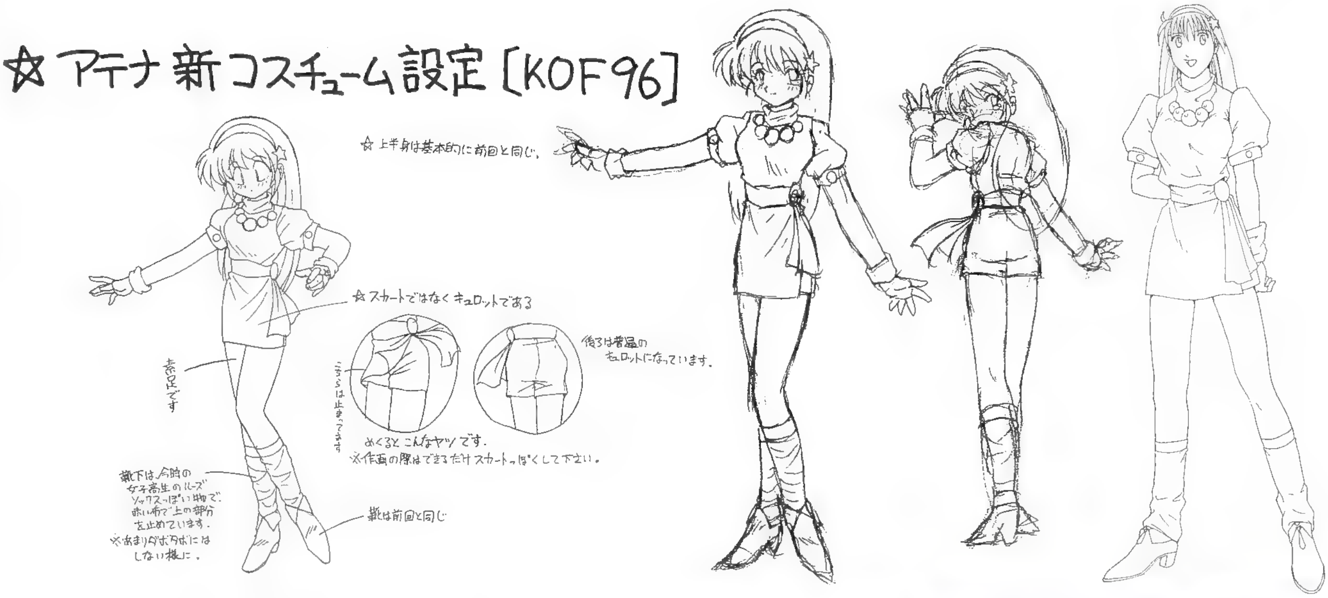
キムの教育のかいがあってか、多少は更正したようにも見えるチャンとチョイ。修行の成果もあって、地道に強くなっているみたいだしね。
今回の大会には、おそろいのコスチュームで登場。しかも2Pカラーは赤青黄と、まるで太陽戦隊。なんだ、結構仲がいいんじゃないかな。
でも、チャンとチョイって、絶対キムの援護攻撃にこないんだよね…。まだまだ教育が足りないのかも。

# サイコソルジャーチーム

なんだか、このゲーム唯一の純粋な「正義の味方」って感じのサイコソルジャーチーム。アテナのセーラー服目当てにプレイする人も多いとか。素足にルーズソックスとは、さすが彼女も女子高生。でも、キュロットだったのは残念？

ちょっと気になるのは、鎮元斎の見事なビール腹（?）。まあ、アルコールってカロリー高いからねぇ。






ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

## 開発者に聞く Q&A

Q：まずは、'96の基本コンセプトやセールスポイントなどについてお願いします。

A：基本コンセプトとしては、新キャラ・新背景・新システムによる新規性です。

前2作と違って、いかに遊び方を変えるかがポイントになっています。

Q：今年でK・O・Fも3作目になり、3年連続の大ヒットとなっているわけですが、'96で特に意識した点などがありましたらお聞かせください。

A：まずゲームのテンポアップですね。それと"待ちプレイ"の少ない、攻めあえるゲームをめざしました（攻めた方が強すぎるかもしれませんが）。

あと、新キャラをいかに立たせるかですね。人気が出てよかったです。

Q：今回のK・O・Fでも、色々とシステムの変更がなされていますが、大きな変更点である「攻撃避けの廃止」について、理由や狙いがありま

# 新・怒チーム



ハイデルン秘蔵の、謎の美少女レオナと、職業軍人ラルフ&クラーク。厳しい表情を崩さないレオナも、2人の寛容さと優しさによって、過去の呪縛から放たれ、素敵な笑顔を見せてくれる日がくるのだろうか。
ハイデルン不参加の知らせに、男泣きした硬派の姿が目に浮かぶ…。レオナ出場に喜んでいるファンの姿も浮かぶけど。教官・レオナ両方のファンで、複雑な心境の人も多いとか。

したらお聞かせください。

A：「攻撃避け」というシステムは〝待ちプレイ〟の要因が強く、システム的にも強すぎると判断しました（どちらかといえば「攻撃避け」より「カウンター」かもしれませんが）。それに「攻撃避け」をおこなうことによってゲームが一時止まってしまいます。これは先のゲームのテンポアップといった狙いとは相反する要素と考え、「攻撃避け」自体の評判はよかったのですが、思い切って、動きのある「緊急回避動作」に変更しました。これもちょっと使いづらく、マニアックになりすぎたかもしれませんね。うーん難しい…。

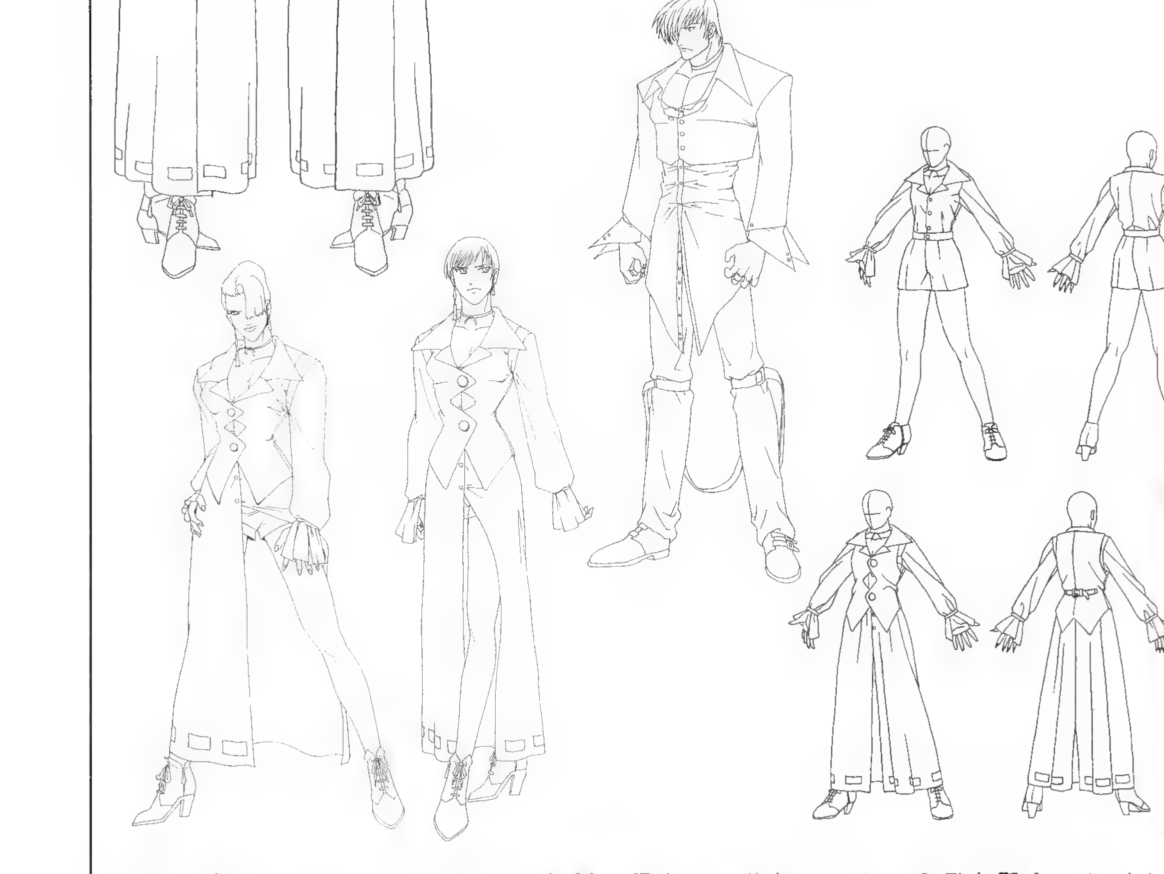
Q：'96では、多くの飛び道具の飛距離が短くなっていますが、何か狙いがあってのことでしょうか?

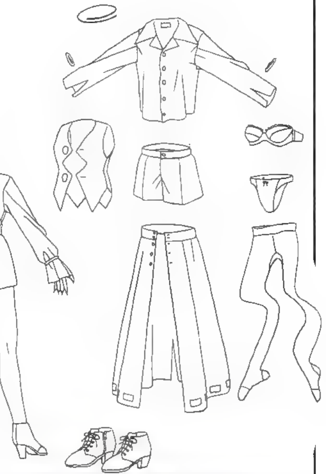
A：特に『KOF』は飛び道具を持ったキャラクターが多く、作り方の問題もあるのですが、雑誌などでほとんどのキャラクターが〝飛ばせて落とすタイプ〟と紹介されているのを見て、これは変えていかねば！　と考えました。
そのうえで各キャラクターの個性をつけるため、それぞれの飛び道具を〝近距離専用〟〝中間距離用〟〝遠距離用〟といった位置づけをし、場合によっては排除しました。
『KOF'96』は接近戦を重視したかったので、これはこれでよかったと思っています。
余談になりますが、京に関しては「鬼焼き」までなくそうとしました。これをやって

# 八神チーム







裏の歴史と血の宿命によって突き動かされる庵と、オロチの力を監視するマチュア&バイス。謎に満ちたこのチーム、いつか全貌が明らかになるのだろうか。
京のライバルだけあって、庵の髪形へのこだわりもなかなかのもの。
支給された制服との噂もあるマチュア&バイスの服。下着までとは徹底してます。案外オロチ一族って、福利厚生しっかりしてるのかなあ。

たら、みんなビビったでしょうね。怒られるかもしれませんが。草薙流古武術ってもっといっぱい技があって奥深いんですよ。

Q：キャラクター人気の高いこのシリーズですが、キャラクターのモデルなどはいるのでしょうか？ また、各ステージは、モデルとなった場所があったり、あるいは実在したりするのでしょうか？

**A：韓国ステージは実在の場所です。その他に関しては、キャラクターも背景も特にモデルはいません。デザイナーのセンスに任せています。**

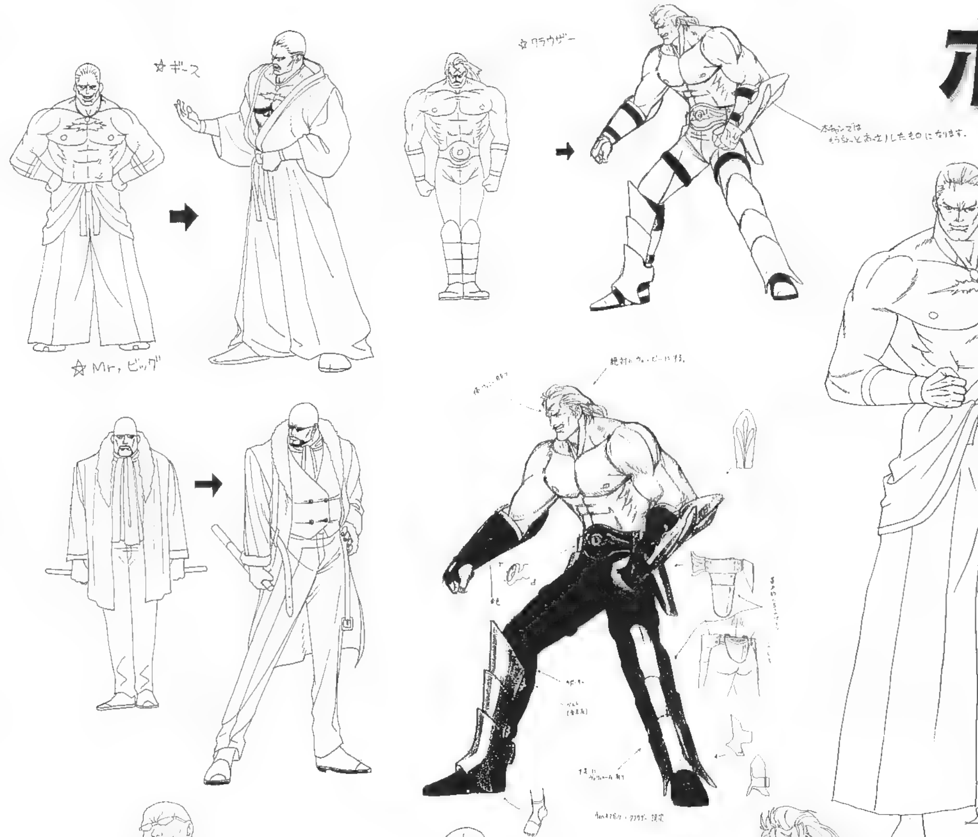
Q：背景のキャラクターの中でも、キングのお店のウェイトレスちゃんたちが密かに人気を集めているようですが、彼女たちの設定などがありましたらお願いします。

**A：双子の姉妹で、ピンクの服が「サリー」で、緑の服が「エリザベス」です。20歳、誕生日は8月9日、プレゼント待ってるそうです。**

Q：死んだはずのギースが出場していることに賛否両論がありますが、登場させた理由や、生きていたカラクリなどがありましたらお願いします。また、ルガールの復活などはあり得るのでしょうか？

**A：『KOFシリーズ』は、"SNKキャラクター夢の共演"がテーマなので、ストーリーなども『餓狼シリーズ』とは別もので考えています（各キャラクターの設定はそ**

# ボスチーム








強大な力を我がものにしようとし、志し半ばで倒された3人。裏にどんな思惑があるにせよ、彼らが手を組んだことに驚かなかった人はいないだろう。
しかし、これこそ夢の饗宴といって過言ではない、オトナの渋さ爆発のこのチーム。彼らの魅力に免じて、「ギースは死んだはずじゃあ…」なんて野暮なこと、いわないでおこうじゃないですか。

のままですが)。ですから今回の「ギース」は「餓狼のギース」ではなく「KOFのギース」と考えてください。
ただタイミング的に「リアルバウト」が「'96」の前に出たので、"さらばギース"のポスターを見た時は「なんやそりゃー!?」と思いましたが。
ルガールは**塵**となり消えました。合掌。

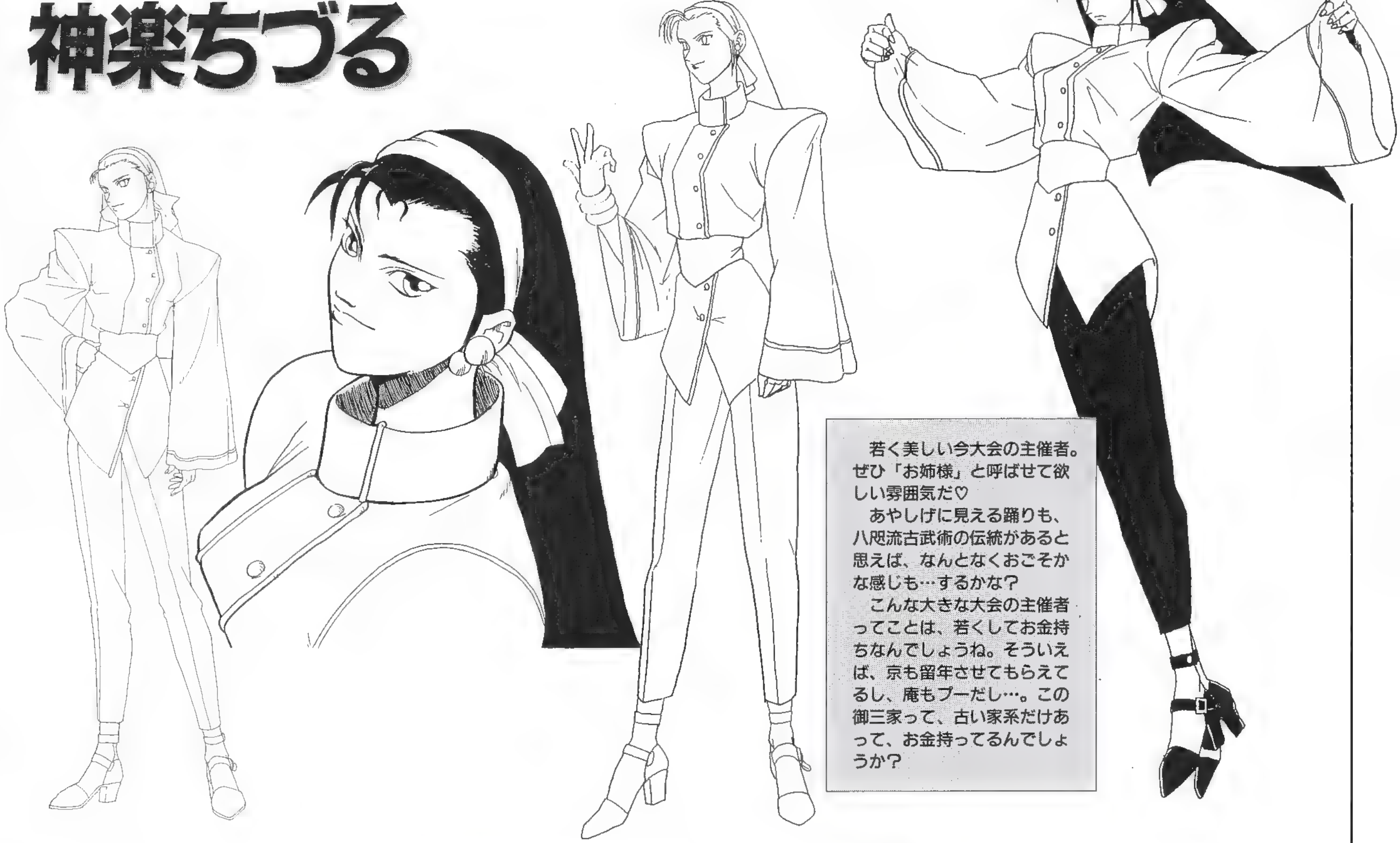
Q：開発チームのおススメのエディットチームなどがあれば教えてください。

A：個人的には「チン・チャン・チョイ」の色物チームが好きですが、NEO・GEO CD版の「京・庵・ちづる」の"三種の神器チーム"や、「マチュア・バイス・ゲーニッツ」の"オロチチーム"もいいかと。
でもやはり"純正韓国チーム"が一番です！

Q：最後に、読者のみなさんに一言お願いします。

A：毎回のことですが『KOF』の3作どれをとっても発売前はまったく自信がなく、ドキドキものでした。でもロケテストにはいつも多くの人がきてくれて、発売後もいろんな人に遊んでもらえて開発一同大変喜んでいます。
『'96』はちょっと作りも甘く、バランス調整もうまくいかなかったと思っているのですが、来年の『KOF'97』は、少しでも多くの人に遊んでもらえるようにがんばります（でも内心はいつもドキドキもん）。

# 神楽ちづる



若く美しい今大会の主催者。ぜひ「お姉様」と呼ばせて欲しい雰囲気だ♡

あやしげに見える踊りも、八咫流古武術の伝統があると思えば、なんとなくおごそかな感じも…するかな？

こんな大きな大会の主催者ってことは、若くしてお金持ちなんでしょうね。そういえば、京も留年させてもらえてるし、庵もプーだし…。この御三家って、古い家系だけあって、お金持ってるんでしょうか？



「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」の二つ名を持つオロチ四天王の1人で、オロチの神を崇拝する牧師という、なんともカッコイイ設定のこの人。カッコよさは設定だけにとどまらず、丁寧で特徴的な口調は、思わず真似したくなってしまうほど。ここですか。

原画のゲーニッツは、なんだかヘビ色が強いみたい。オロチ一族って、極めた人はこうなっちゃうのかな。

# ゲーニッツ

# KOF'96 オープニング原画集





# ネオジオ関連メーカー
# リレーインタビュー9
# ビスコ

©1996 VISCO CORPORATION

**株式会社ビスコ**

●1983年8月8日設立。『ドリフトアウト』シリーズや『雀々しましょ』等、アーケードゲームを中心に開発しており、ネオジオには1992年『アンドロデュノス』で参入。近日中にネオジオ最新作『BREAKERS』を発売予定。

## ビスコ初の格闘アクション『BREAKERS』見参！

**今回の"ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー"は、期待の格闘アクション『BREAKERS』が待機中のビスコにオジャマ。『BREAKERS』に関するあんなコト、こんなコトまで聞いてきたぞ！インタビューに答えてくれたのは、笑顔がまぶしいスポーツマン、社長室室長の糸井さんだ！**

### まずめざしたのはストレスのない操作感

――まずは期待の新作、『BREAKERS』のウリ、特徴をお願いします。

「はい。まず最初にめざしたのは、『遊びやすい操作感』です。せっかくお金を入れて遊んでいただくわけですし、プレイしていて不快な気持ちにはさせたくない、というのがありまして。そのため、徹底的に操作感にこだわることになりました。

やはりアーケードのゲームというのは、1回プレイしてつまらなければそれまで、というところがあるじゃないですか。そういう面では家庭用に比べてかなりシビアですからね。1回プレイした方がまた遊びたくなる、そんなゲームを目指したつもりです。

他にも、派手な必殺技関係の演出も見どころですね。各キャラごとにバラエティに富んだ演出で、見ているだけでも飽きさせないものになっています。必殺技でトドメをさした時なんかも、派手でカッコいいですよ。

対戦格闘慣れした上級者の方だけでなく、必殺技などが出やすかったりするぶん、初心者の方でも充分楽しめるんじゃないかな、と思います」

――気になる発売日なんですが、いつごろを予定しているんでしょう？

「その発売日なんですが、ついに12月17日に正式に発売日が決定しました！　もうすぐゲームセンターに登場しますので、期待して待っていて下さい！」

### ぞくぞくと開発中！次のネオジオ作品は？

――この他に開発中のものなどありましたら、教えていただけませんか？

「はい。現在ネオジオで次々と新しいゲームを開発中です。ただ、やはりネオジオで出すからにはネオジオらしいものをやっていこうと思っておりますので、いろいろと考えてはいます」

――ネオジオらしいもの、というと、やはり次回も格闘アクションでしょうか？

「うーん、まぁ、次回作とはいいませんが、格闘ものはこれからも作っていきますよ。やはり格闘ものはある意味、ノウハウの蓄積が非常に重要ですからね。

なにしろ最初の企画段階から数えたら軽く2年以上はかかっているわけですから、その間に蓄積したノウハウというのはかなりの量になっています。それをもう使わずに、今回限りで終わりにしてしまうというのも非常にもったいないことですし」

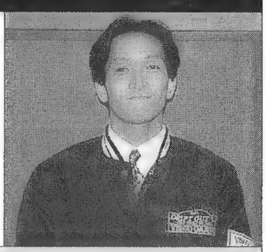
――『ドリフトアウト』シリーズの最新作などはどうなっていますか？




ドリフトアウトシリーズといえば実在の車が魅力。次は何が出る？

**株式会社ビスコ社長室　室長**

**糸井泰久さん**



●昭和40年2月6日生まれ
福岡県北九州市出身

体を動かすことが大好きで、バスケ、スキーにダイビング等、気ままな独身生活を送っています。週末には必ず何らかのスポーツをしているかな。友達も増えるし、気分転換にもなって最高ですよ。



ズーム機能が効果的に使われていた

「もちろん、レースものも考えています。それが『ドリフトアウト』シリーズになるか、まったく新しいものになるかはまだ分かりませんが。

ただし、よくあるありきたりの3Dレースものにだけはなりません。あくまでビスコらしさを全面に押し出し、オリジナリティあふれるレースゲームになると思います。

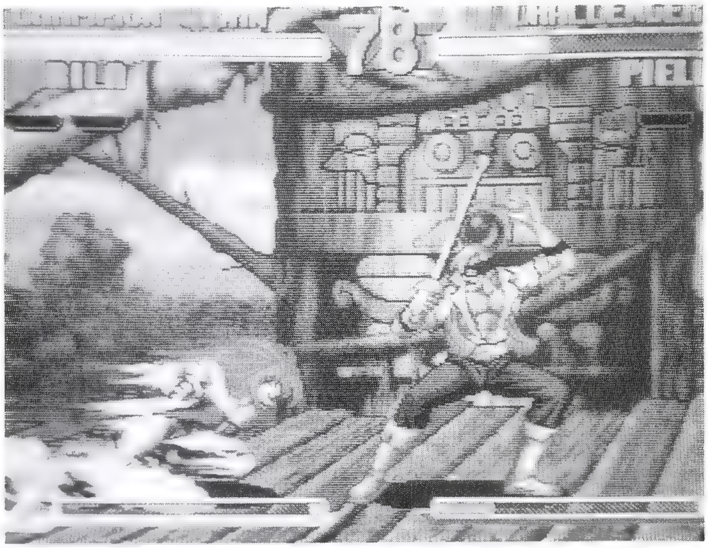
今までの『ドリフトアウト』シリーズのファンの方々の期待を裏切るマネはしませんので、安心してください」

——最後にひとこと、読者のみなさんにお願いいたします。

「えー、企画段階まで入れると足かけ?年、『BREAKERS』がやっと、発売されます。ウチの会社に入ってただひたすら、これの制作しかやってない人間なんて、やっと作品が出せて泣いています。

とにかくおもしろくて、操作感も絶対満足できるはずです。ゲームセンターで見かけたら、ぜひ遊んでやってください！

もちろん次回作も鋭意開発中ですので、期待していてくださいね」


期待の新作『BREAKERS』。プレイできる日はもうすぐだ！

# BREAKERS ▶お得情報◀


キックボクサー娘、ティア。この脚線美にファン激増中!?

## 深〜い設定を持ったキャラがそろう

——いただいた資料を見て、かなりしっかりと設定がねりこまれてるな、という印象をうけたのですが…。

「やはり期間が長かっただけあり、開発の人間がかなり愛着を持ってストーリーを作り込んでますね。おかげでキャラクター8人が破綻なく、ストーリーにおさまっています。ラウンド間のセリフひとつをとっても結構こったものになっていますので、その辺にも注目して欲しいですね」

——そういえば今回一番のイロモノキャラ（?）、アルシオン3世のバックストーリーが、かなりシリアスだったのには正直、驚かされたのですが（笑）。

「その通りです、私も意外でした（笑）。設定だけみるとカッコイイんですよね、コイツ。なんといっても復讐を果たすため、過去から甦った王子ですから。

ただ、画面上でコイツが同キャラ対決してるのを見てるとねぇ。なんだかんだいっても結局、単なる『変なヤツ』ですね（笑）」

——他にも個性的なキャラがそろっていますね。あのエセ貴族なども、けっこういい味を出していると思うのですが。設定ではイタリア人なのに、名前がピエールで技名にフランス語を使っているという、あのいかがわしさがたまらない（笑）。

「あぁ、アヤシイですよ、あの人も。ナルシストでエセ貴族という設定や、変な覆面をつけた外見も充分アヤシイですが、実は声がもっとアヤシイんですよ。初めて声を聞いた時はびっくりしましたからねぇ。どうもあの人、あれでさらにオカマ系らしいんですよ（笑）。」

——そ、そうなんですか。ウサンくさいとは思ってましたが、まさかオカマ系まで入っているとは…。

「びっくりしたでしょう？でもまだまだですよ。実際声を聞いたらこんな驚きかたじゃすまないですよ（笑）」

## 主人公より主人公っぽい？クールな2枚目、タオロン

——タオロンってストーリーを見る限りでは、主人公のショウよりもある意味、主人公っぽいですよね。

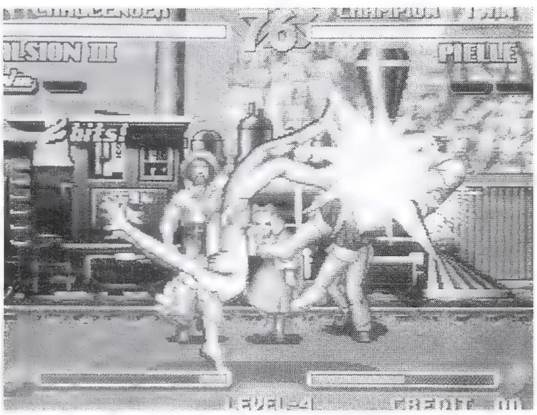
「ズバリ、狙って作りました。クールな2枚目で、主人公のライバルかつ親友（笑）。しかも父親の肉体を乗っ取ったヤツがラスボスという、いわゆる悲劇のキャラです。

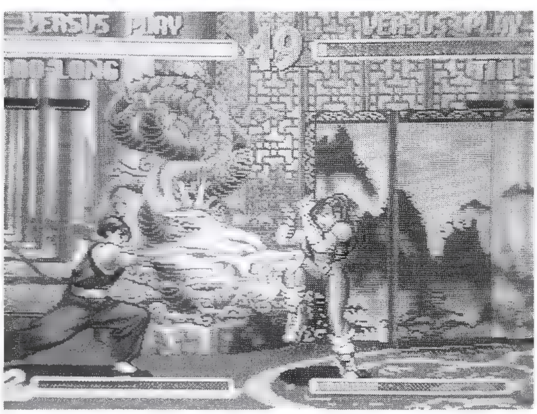
確かに彼のストーリーがいちばん、メインストーリーに深くかかわってきますしね。ショウとならぶもう一人の主人公、といってもいいかもしれません」

——しかし、本当に女の子受けしそうなキャラですよね、外見から設定から。

「いやぁ、なんとか人気が出てくれればいいんですけどね〜。さらにコスプレなんてしてくれたら、こちらとしてはホント、うれしいのひとことにつきる、って感じで。

まぁ、何もこれはタオロンだけに限ったことではないんですけどね。何人かヘンなキャラもいますが（笑）、どうか末永くかわいがってあげてください。コスプレしたら、ぜひウチの方にも写真を送って見せてくださいね」


アルシオン3世VSピエールの2大イロモノ対決だ！


カッコいいぜ李刀龍！ ダオロンじゃないので注意

# ネオジオトピックス

## ファンクラブ

## ネオジオファンに朗報!! サポーターズクラブ発足!!

SNKファンクラブ『SNKサポーターズクラブ』が発足するぞ。

その名の通り、SNKのゲームファンのためのクラブだから、会員だけのスペシャル特典がてんこもりだ。

実は以前にもファンクラブがあったってことを知っている読者諸君もいるかもしれない。一時、活動を停止していたわけだが、みんなの要望に応えて今回、さらにパワーアップして登場することとなったのだ。

主な活動は、会報誌を年4回(2月、5月、8月、11月)発行したり、年2回、暑中見舞いと年賀状のシーズンメールが送られてきたり、SNKオリジナルグッズの通信販売、『SNK開発ビル』見学優待などがある。

会報誌では、どこよりも速い最新ネオジオゲーム情報から、誰も知らないお得情報の掲載、もしかしたらファン参加のページなんかもあって、ファン同士の交流もできるかもしれないぞ。

また、ファンクラブ会員のみの特別イベントの開催なんかもあるかもしれないから、これはもう入るしかない。

それから、気になる入会記念品だけど、SNKサポーターズクラブのオリジナルグッズ『特大ウエストポーチ』と『パスケース』をセットでプレゼント!!

また、紹介者特典という制度も導入。どんな制度かっていうと、友達を紹介したりすると紹介した会員と、紹介された新規入会員の両方に『特製オリジナルボールペン』をプレゼントしちゃうのだ。

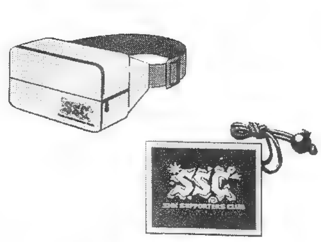
さて、申込方法はというと、郵便局にある郵便振替用紙に、必要事項(下記参照)を記入し、裏の通信欄に郵便番号、住所、電話番号、氏名、生年月日、年齢、職業(学年)、所有しているハード(NG、NC、SS、PSなど複数回答可)、「新規入会希望」と書いて、年会費3000円を振り込めばOK。ただし、振り込みにかかる手数料は自分負担なので忘れないように。

約1ヶ月後にメンバーズカードと入会記念グッズが届くのだ。

入会は随時受けつけているので、友達を誘って皆で会員になろう!!

問い合わせ先:〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 (株)エス・エヌ・ケイ SNKサポーターズクラブ事務局まで
TEL:06-339-3610(10時~17時/土・日・祝は休業)

**振り込み先**
口座番号:00970-6-309539
加入者名:
SNKサポーターズクラブ事務局
振込人住所氏名:
自分の郵便番号、住所、氏名、電話番号



入会記念のポーチ&パスケース



これがメンバーズカードだ!

## 芝居

## リリパットアーミー『ボルドーの雫』公演決定!!

ギース・ハワード、牙神幻十郎などの声でおなじみのコング桑田や、風間蒼月の声を担当している及川直紀らの所属する劇団『リリパットアーミー』の第30回公演が決定した。

わかぎえふ作・演出『ボルドーの雫』で、19世紀のゴシックホラー劇を男女入れ替えで演じるというのだ。

時代は19世紀。パリでならした女優スヴェトラーナは最近落ち目で仕事もなく、あげくに支払いに追われ、貴族の息子で彼女にぞっこんの恋人と避暑地に出かけていく。馬車を仕立てて出かけた2人だったが、嵐にあって一夜の宿を求めることに…。いばらのつるに囲まれた屋敷には、背中にコブのある醜い男と、この屋敷の女主人エリザベス。初めは、出ていこうとしていた彼らだったが結局とどまることに。

しかし、それが2人の悲劇の始まりだった。なんと、この屋敷にはとんでもない化け物が住んでいたのである…。

といった感じのストーリーのお芝居だ。

リリパットアーミー特有のアクの強い役者陣、身勝手にお笑いに走る役者陣を、どうわかぎが操り、ストーリーと融合させて織りなしていくかが見どころだ。

大阪、近鉄小劇場と東京、スペース・ゼロでの公演ということなので、興味のある人はぜひ足を運んでみよう。

『ボルドーの雫』公演予定
●大阪公演
近鉄小劇場
12月10日~17日
●東京公演
スペース・ゼロ
12月22日~27日
前売り 3千3百円
当日 3千5百円
(消費税込 全席指定)

**問い合わせ先**
近鉄小劇場
06-771-1009
スペース・ゼロ
03-3375-8869

## 新製品

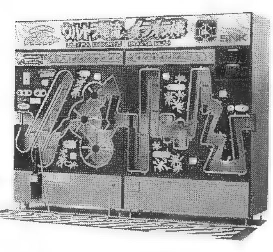
## TVでおなじみのイライラ棒ゲームセンターに見参!!

朝日テレビで放映中の番組『ウッチャン ナンチャンの炎のチャレンジャー』で、すっかりおなじみとなった『ウルトラ電流イライラ棒』。テレビを見ていて『チャレンジしたい!』と思っている人もけっこういるんじゃないかな?

その『ウルトラ電流イライラ棒』が、AMショー以来の長い沈黙を破って、ついに巷のゲームセンターにお目見えしたぞ。

イライラ棒をガイドレールやトラップに触れないようにゴールまで通すだけの簡単なルールのこのゲーム。ただし制限時間は50秒と、初心者には難しいかなと思えるけど、心配ご無用。なんと、チャレンジャーのレベルに合わせて、初級、中級、上級の3段階から難易度を選べるのだ。とにかくチャレンジャーの集中力がクリアのカギだから慎重にクリアを狙え。また、イライラ棒がガイドレールやトラップに触れて失敗すると、衝撃音が鳴り、フラッシュしてから激しく震動するので、ハラハラ、ドキドキの連続だ。

見事クリアすると、栄えある『クリア認定書』が発行されるので、友達と誰が一番にクリアできるか競いあってみるのもいいかもしれないね。


皆でやれば大興奮間違いなし!

ショウ

# 早くも開催決定!! 東京ゲームショウ'97・春

今年の8月22日から24日の3日間、有明にある『東京ビックサイト』で『東京ゲームショウ'96』が開催されたのは、みんなの記憶にも新しいことだと思うけど、そのゲームショウが来年春にも『東京ゲームショウ・'97春』と題して開催されることが決定したぞ。

「日本で最大のコンピュータエンターテインメントソフトウェア」というサブタイトルをもつこのイベントは、平成9年4月4日(金)から6日(日)までの3日間開催される(そのうち、5、6日が一般公開日となっている)。

会場は前回と同じ東京ビックサイト(東京国際展示場)。出展各社および一般来場者の要望に応えて、前回の2ホールから、1.5倍の広さに拡大。東展示場(東1ホール・東2ホール・東3ホール)が使われるので、展示スペース、通路、その他休憩所なども、ゆとりあるスペースを確保できるそうだ。

入場料は、中学生以上で、当日券が千円、前売券が8百円。そして、小学生以下は無料となっているのでうれしいかぎりだ。前売券は2月22日より主要プレイガイドなどで発売開始予定とのこと。

前回同様、さまざまなタイトルのゲームが出典されるはずなので今から非常に楽しみだ。

サムライスピリッツ天草降臨 ゲーム大会日程案内

| 日時 | 時間 | 開催地 | 店名 | 電話番号 |
|---|---|---|---|---|
| 12/14 | 15:00 | 愛知県一宮市 | マジカルガーデン一宮店 | 0586-43-7277 |
| 12/15 | 15:00 | 愛知県安城市 | マジカルガーデン安城店 | 0566-97-0901 |
| 12/15 | 15:00 | 愛知県豊橋市 | マジカルガーデン豊橋店 | 0532-64-6826 |
| 12/15 | 15:00 | 愛知県半田市 | マジカルガーデン半田店 | 0569-24-1479 |
| 12/15 | 15:00 | 愛知県刈谷市 | マジカルガーデン刈谷店 | 0566-28-7070 |
| 12/15 | 15:00 | 愛知県豊川市 | マジカルガーデン豊川店 | 05338-3-1250 |
| 12/15 | 15:00 | 愛知県岡崎市 | マジカルガーデン岡崎インター店 | 0564-24-9939 |
| 12/15 | 15:00 | 愛知県豊橋市 | マジカルガーデン豊橋ときわ通り店 | 0532-57-5070 |
| 12/15 | 15:00 | 静岡県静岡市 | マジカルガーデン千代田店 | 054-262-2301 |
| 12/15 | 15:00 | 高知県高知市 | マジカルガーデン御座店 | 0888-85-1171 |
| 12/15 | 15:00 | 埼玉県大宮市 | ソフマップ大宮店 | 048-648-2011 |
| 12/29 | 15:00 | 愛知県西尾市 | マジカル西尾店 | 0563-57-1561 |
| 1/3 | 15:00 | 愛知県春日井市 | マジカルガーデン春日井店 | 0568-82-1245 |

イベント

# 今世紀最大のアイドル!? 謎のバンド『BOF』登場!!

ネオジオのキャラの中でも特に高い人気を誇っている、草薙京、八神庵、麻宮アテナ、テリー・ボガード、ナコルルの5人が、なんとバンドを組んでデビューするという情報を入手した。

5人のバンド名は『BOF―The Band of Fighters―』。

ゲームの中の住人たちである彼が一体どうやってバンドを組むのだろうか? しかも私達の目の前で演奏もしてくれるという。実はSNKが総力を結集しハイテクを駆使して作り上げた等身大ロボットなのだ。その彼らが、みごとな演奏を披露してくれるというから驚きだ。

ボイスはもちろん、歌を歌うのもゲームのオリジナル声優陣。

早くも、お披露目をかねたデビューイベントも決まっている。場所はみなさんお馴染みの屋内型テーマパーク『ネオジオワールド』内にあるイベントスペース。

ステージ内容は、1ステージあたり7~8分で、オリジナル曲の演奏から、各メンバーのトークなどと盛り沢山だ。



5人のこれからの活躍が楽しみだね

その他にも、あっと驚くような企画があるとの情報も…。とりあえず、詳細は当日会場にいってからのお楽しみということで…。

それから、ポニーキャニオンからデビューアルバムの発売も決まっている。

今後は、ネオジオワールドでの活動を中心に、SNKの各種イベントに出演予定とのこと。この新しいアイドルのこれからの活躍が楽しみだね。

いつか、みんなの住んでる街にも『BOF』がやってくるかもしれないぞ。

(本誌138P~139Pを参照)

# ブンブンリクエスト スペシャルイベント開催!!

ラジオ大阪で放送中のラジオ番組『ブンブンリクエスト』がクリスマスイベント『Bun Bun Best Club In X'mas』を開発する。

日時:12月23日(祝)
開場:16時30分
開演:17時
場所:大阪厚生年金会館大ホール

ネオジオキャラ声優としておなじみの、モンスター前塚をはじめ各曜日のパーソナリティがいろいろな趣向を凝らした催しものを企画している。

なかでも、注目なのは火曜日のコーナー「コスプレコンテスト」。ゲーム、アニメ、など、ジャンルは何でもOK。

当日は特別ゲストとして野中政宏さんも登場するぞ。参加希望者は、住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、コスチューム写真を同封して、ブンブンリクエスト火曜日「コスプレコンテスト」の係まで。

また、このイベントを見に行きたい人は同じ事柄と、一緒に見に行くお友達の名前を書いて次の住所まで。

〒552-01
ラジオ大阪
「ブンブンリクエスト」
ブンブンビートクラブ
インクリスマス係








[テレフォンサービス]<SNK>東京03-5275-6200/大阪06-339-0110(9:00~17:00)<ADK>048-775-2347<ザウルス>03-3222-1734<ビデオシステム>075-323-0008<データイースト>03-3398-5317<ビスコ>03-3554-0124
[ホームページのアクセス先]<SNK>http://www.neogeo.co.jp<ADK>http://www.bekkoame.or.jp/adk<ザウルス>http://www.saurus.co.jp/<ハドソン>http://www.hudson.co.jp
<サン電子>http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm<アイマックス>http://www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm<サイトロン&アート>http://www.scitron.co.jp

# ネオジオプロムナード

## コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1996年12月9日版

| タイトル | メーカー名/ジャンル/容量 | カセット価格/CD価格/MVS発売日（CD版のみの場合はCD発売日） | 内容 |
|---|---|---|---|

[技]＝技術重視型 [頭]＝知能重視型 [体]＝体力重視型 [緊]＝スリリング [幻]＝ファンタジック [感]＝ドラマチック [易]＝簡単お手軽 [難]＝高難易度 [真]＝シリアスタッチ [愉]＝ユーモラスなタッチ [G]＝グラフィックに注目 [S]＝システムに注目 [C]＝キャラに注目 [爽]＝スカッと爽快 [忍]＝要忍耐 [長]＝末長く楽しめる [短]＝短時間プレイも [音]＝音楽も最高 [彩]＝多彩なモード [H]＝ちょっとH

NEO·GEO

### NAM-1975
SNK/シューティング/46M
¥13,800/¥4,800/'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 [技][難][真][忍]

### トッププレイヤーズゴルフ
SNK/スポーツ/62M
¥21,000/¥4,800/'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 [技][頭][難][長]

### マジシャンロード
ADK/アクション/46M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 [技][幻][難][忍]

### 麻雀狂列伝-西日本編-
SNK/麻雀/42M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 [真][頭][H]

### ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK/スポーツ/50M
¥18,000/¥4,800/'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 [技][易][長][短]

### サイバーリップ
SNK/アクション/50M
¥18,000/¥5,800/'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！ [技][緊][G]

### ザ・スーパースパイ
SNK/アクション/55M
¥19,000/¥4,800/'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 [頭][緊][真][忍]

### ニンジャコンバット
ADK/アクション/46M
¥18,000/¥4,800/'90.7.24

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 [体][難][C][短]

### ライディングヒーロー
SNK/スポーツ/46M
¥21,000/¥4,800/'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 [技][感][難][忍]

### 戦国伝承
SNK/アクション/55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！ 特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 [体][幻][感][C]

### ゴーストパイロット
SNK/シューティング/55M
¥19,800/¥5,800/'91.1.25

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ [体][難][忍]

### リーグボウリング
SNK/スポーツ/26M
¥16,800/¥4,800/'90.12.10

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 [技][易][愉][短][彩]

### JOY JOY KID
SNK/パズル/22M
¥13,800/¥4,800/'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 [頭][緊][幻][忍]

### バーニングファイト
SNK/アクション/54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！ リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 [体][感][愉][C][爽]

### ASOII～ラストガーディアン～
SNK/シューティング/47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！ いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 [真][頭][難][S]

### ラギ
ADK/アクション/50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技〝薬術〟を使って、故郷の自然を守れ！ 奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 [技][幻][易][愉][長][短]

### キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK/アクション/55M
¥19,800/-/'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 [体][幻][愉]

### ラリーチェイス
ADK/レース/46M
¥23,800/¥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 [技][難][忍][短]

### ロボアーミー
SNK/アクション/46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 [体][感][真][C][爽]

### 2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 [易][爽][長][短]

### クロススウォード
ADK/アクション/50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 [技][幻][感][難][真][G][忍]

### ミューティション・ネイション
SNK/アクション/45M
¥21,800/¥5,800/'92.3.16
舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

### サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'92.2.14
近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

### フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
¥23,800/¥5,800/'92.1.31
48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

### 餓狼伝説〜宿命の闘い〜
SNK/格闘アクション/55M
¥23,800/¥5,800/'91.11.25
人気格闘ゲーム「餓狼伝説」シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

### キング・オブ・ザ・モンスターズ2〜ザ・ネクスト・シング〜
SNK/アクション/74M
¥25,800/¥5,800/'92.5.25
巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

### ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
¥23,800/¥4,800/'92.4.30
時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

### ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
¥23,800/¥5,800/'92.4.15
シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！　デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

### ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
¥22,800/¥5,800/'92.3.23
恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

### ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
¥25,000/¥5,800/'92.11.20
斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊難G長音

### 龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
¥28,000/¥6,800/'92.9.24
拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

### ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
¥25,800/¥4,800/'92.7.28
史上最強の英雄は誰だ？　この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

### アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
¥23,800/-/'92.6.15
戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 技緊GS

### ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥5,800/'93.3.25
迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

### 戦国伝承2
SNK/アクション/74M
¥25,000/¥5,800/'93.2.18
前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感難忍

### 得点王
SNK/スポーツ/54M
¥23,000/¥5,800/'92.12.14
12のナショナルチームが世界一をめざし激突！　華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 易爽長短

### 餓狼伝説2〜新たなる闘い〜
SNK/格闘アクション/106M
¥28,000/¥6,800/'92.12.10
シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

### ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
¥25,000/-/'93.12.16
データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

### 餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
¥28,000/¥7,800/'93.9.16
『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

### サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
¥28,000/¥7,800/'93.7.7
〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

### ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
¥28,000/¥5,800/'93.4.26
新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

### 得点王2
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥7,800/'94.4.19
前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

### ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
¥28,000/¥7,800/'94.3.17
『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

### フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
¥25,000/¥5,800/'94.2.17
選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

### 龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.2.3
忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

### ソニックウィングス2
ビデオシステム/シューティング/102M
¥28,000/¥6,800/'94.7.18
実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

### 雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/¥5,800/'94.6.29
エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！　もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

### トップハンター
SNK/アクション/110M
¥28,000/¥6,800/'94.5.18
2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感難愉S

### ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.4.26
リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

### 痛快GANGAN行進曲
ADK/格闘アクション/178M

¥29,800/¥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
SNK/格闘アクション/196M

¥29,800/¥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

### パワースパイクスII
ビデオシステム/スポーツ/82M

-/¥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

### 真サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/202M

¥29,800/¥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

### ダンクドリーム
データイースト/スポーツ/94M

¥28,000/¥5,800/'94.12.8

3 on 3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

### パズルボブル
タイトー/パズル/32M

-/¥6,800/'94.12.21

人気ゲーム『バブルボブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

### ギャラクシーファイト
サンソフト/格闘アクション/169M

¥29,800/¥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

### クイズキング・オブ・ファイターズ
ザウルス/クイズ/122M

¥29,800/¥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

### ダブルドラゴン
テクノスジャパン/格闘アクション/178M

¥29,800/¥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

### 得点王3
SNK/スポーツ/158M

¥29,800/¥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

### 餓狼伝説3 〜遥かなる闘い〜
SNK/格闘アクション/266M

¥32,000/¥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

### 風雲黙示録
SNK/格闘アクション/190M

¥29,800/¥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

### クロススウォードII
ADK/アクション/70M

-/¥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

### ワールドヒーローズパーフェクト
ADK/格闘アクション/226M

¥29,800/¥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

### 天外魔境真伝
ハドソン/格闘アクション/202M

¥29,800/¥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK/格闘アクション/250M

¥29,800/¥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

### アイドル麻雀ファイナルロマンス2
ビデオシステム/麻雀/不明

-/¥7,800/'95.8.25

6人の女の子＋謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

### パルスター
エイコム/シューティング/305M

¥32,000/¥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

### 超人学園ゴウカイザー
テクノスジャパン/格闘アクション/186M

¥29,800/¥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

### ステークスウィナー
ザウルス/競馬アクション/80M

¥29,800/¥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

### 将棋の達人
ADK/将棋/58M

¥29,800/¥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

### ソニックウィングス3
ビデオシステム/シューティング/154M

¥29,800/¥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

### ADKワールド
ADK/バラエティ/不明

-/¥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

### サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
SNK/格闘アクション/282M

¥32,000/¥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

### まる子デラックスクイズ
タカラ/クイズ/118M

¥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! 〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 知愉C短彩

### リアルバウト餓狼伝説
SNK/格闘アクション/346M

¥34,000/¥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 技緊感難C

### NEO・GEO CD SPECIAL
SNK/バラエティ/不明

-/¥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 技易S彩

### ビッグトーナメントゴルフ
ナスカ/スポーツ/133M

¥29,800/¥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 易爽

## NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/¥6,800/'96.3.28

『ドリフトアウト'94』の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 技緊短

## 押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/¥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 易愉S

## マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

¥29,800/¥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 頭愉C短

## ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK/格闘アクション/298M

¥32,000/¥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 技感SC

## 神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

¥32,000/¥6,800/'96.8.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 技GSC

## NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

¥32,000/¥7,800/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 技感真SC

## オーバートップ

ADK/レース/210M

¥29,800/¥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！ 各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 緊易短

## メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

¥29,800/¥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車『メタルスラッグ』を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！ 正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。 緊G易愉

## サムライスピリッツ 天草降臨

SNK/格闘アクション/378M

¥32,000/12月27日発売予定/'96.10.25

人気シリーズ第4弾。『斬紅郎無双剣』をベースに、「怒り爆発」や「14連斬」などの新システムを追加。キャラは前作の12人に新キャラ2人＋復活キャラ3人を加えた総勢17人×2（修羅・羅刹）で、実質34人分選択可。 技感真SC

## 風雲スーパータッグバトル

SNK/格闘アクション/242M

¥32,000/発売日未定/'96.9.20

近未来格闘アクション第2弾で、今回は2対2のタッグバトル形式。キャラ数は前回と同じく10人だが、ニコラとキャロルに代わりロサとキム・スイルが登場。隠しコマンドによりボスキャラの真獅子王とジャズウが使用可能。 技感難S

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/格闘アクション/362M

¥32,000/¥8,800/'96.7.30

SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 技感C爽彩

## 超鉄ブリキンガー

ザウルス/シューティング/178M

-/¥6,800/'96.9.20

ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 技難G

# ゲームミュージックCD既発売リスト

| タイトル | 発売日 | 品番 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 原始島 | '89.9.21 | CD：PCCB－00002 | ¥1,500 |
| ネオ・ジオ サウンドパワー | '90.6.21 | CD：PCCB－00031 | ¥2,500 |
| ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット | '90.11.21 | CD：PCCB－00046 | ¥1,500 |
| サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990 | '91.2.21 | CD(3枚組)：PCCB－C0055 | ¥4,500 |
| キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線 | '91.9.21 | CD：PCCB－00072 | ¥1,500 |
| クロススウォード／戦国伝承 | '91.11.21 | CD：PCCB－00076 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説／ラストリゾート | '92.5.21 | CD：PCCB－00087 | ¥1,500 |
| 龍虎の拳 | '92.11.20 | CD：PCCB－00101 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ | '93.1.21 | CD：PCCB－00106 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説2 | '93.2.19 | CD：PCCB－00111 | ¥1,500 |
| ビューポイント | '93.2.19 | CD：PCCB－00112 | ¥1,500 |
| サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992 | '93.2.19 | CD(2枚組)：PCCB－C0109 | ¥3,500 |
| ソニックウィングス | '93.4.21 | CD：PCCB－00118 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ2 | '93.6.18 | CD：PCCB－00122 | ¥1,500 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | '93.6.18 | CD：PCCB－00123 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説 イメージアルバム | '93.7.21 | CD：PCCB－00132 | ¥2,500 |
| ファイヤースープレックス | '93.9.17 | CD：PCCB－00134 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ | '93.9.17 | CD：PCCB－00135 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ2 イメージアルバム | '93.10.21 | CD：PCCB－00137 | ¥2,500 |
| 餓狼伝説スペシャル | '93.10.21 | CD：PCCB－00138 | ¥1,500 |
| ネオセレクション | '93.12.17 | CD：PCCB－00141 | ¥2,500 |
| 龍虎の拳2 | '94.2.18 | CD：PCCB－00144 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ イメージアルバム | '94.2.18 | CD：PCCB－00147 | ¥2,500 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク | '94.3.18 | CD：PCCB－00149 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説スペシャル ～イメージアルバムパート1～ | '94.4.21 | CD：PCCB－00152 | ¥2,500 |
| ワールドヒーローズ2JET | '94.5.20 | CD：PCCB－00148 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説スペシャル ～イメージアルバムパート2～ | '94.6.17 | CD：PCCB－00155 | ¥2,500 |
| 龍虎の拳2イメージアルバム | '94.7.21 | CD：PCCB－00156 | ¥2,500 |
| トップハンター | '94.7.21 | CD：PCCB－00157 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム | '94.8.19 | CD：PCCB－00160 | ¥2,500 |
| ネオ・ジオスーパーライブ！ | '94.10.5 | CD：PCCB－00161 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | '94.10.21 | CD：PCCB－00162 | ¥1,500 |
| 痛快GANGAN行進曲 | '94.10.21 | CD：PCCB－00163 | ¥1,500 |
| 真サムライスピリッツ | '94.11.2 | CD：PCCB－00164 | ¥1,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラックス | '94.11.18 | CD：PCCB－00165 | ¥2,500 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ソニックウィングス2 | '94.12.16 | CD：PCCB－00158 | ¥1,500 |
| 真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス | '94.12.16 | CD：PCCB－00169 | ¥2,500 |
| ダンクドリーム／ガンハード | '95.1.20 | CD：PCCB－00173 | ¥1,500 |
| サムライリミックス | '95.3.1 | CD：PCCB－00174 | ¥2,500 |
| ダブルドラゴン | '95.3.17 | CD：PCCB－00175 | ¥1,500 |
| ギャラクシーファイト | '95.3.17 | CD：PCCB－00177 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説3 | '95.4.21 | CD：PCCB－00179 | ¥1,500 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト NEO GEO CD＆溝口危機一髪 | '95.5.19 | CD：PCCB－00182 | ¥2,000 |
| 餓狼伝説3 アレンジサウンドトラック | '95.6.7 | CD：PCCB－00183 | ¥2,500 |
| 超人学園ゴウカイザー | '95.6.21 | CD：PCCB－00176 | ¥1,500 |
| 風雲黙示録 | '95.6.21 | CD：PCCB－00181 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | '95.7.21 | CD：PCCB－00185 | ¥1,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | '95.8.19 | CD：PCCB－00187 | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラックス | '95.8.19 | CD：PCCB－00188 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラックス | '95.9.21 | CD：PCCB－00189 | ¥2,500 |
| パルスター | '95.10.21 | CD：PCCB－00192 | ¥1,500 |
| ソニックウィングス3 | '95.10.21 | CD：PCCB－00193 | ¥1,500 |
| 餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス | '95.11.17 | CD：PCCB－00197 | ¥2,500 |
| 侍魂 シンフォニックサウンドトラックス | '95.11.17 | CD：PCCB－00198 | ¥2,500 |
| 天外魔境真伝 | '95.11.17 | CD：PCCB－00191 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | '95.12.16 | CD：PCCB－00200 | ¥1,500 |
| サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス | '96.2.7 | CD：PCCB－00204 | ¥2,500 |
| リアルバウト 餓狼伝説 | '96.2.7 | CD：PCCB－00203 | ¥1,500 |
| オーバートップ／押し出しジントリック | '96.2.21 | CD：PCCB－00206 | ¥1,500 |
| リアルバウト餓狼伝説アレンジサウンドトラックス | '96.3.6 | CD：PCCB－00207 | ¥2,500 |
| 神凰拳 | '96.3.21 | CD：PCCB－00208 | ¥1,500 |
| ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | '96.4.3 | CD：PCCB－00212 | ¥1,500 |
| ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラックス | '96.5.2 | CD：PCCB－00213 | ¥2,500 |
| 超鉄ブリキンガー | '96.5.17 | CD：PCCB－00211 | ¥1,500 |
| NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～ | '96.6.21 | CD：PCCB－00209 | ¥1,500 |
| マジカルドロップ2 | '96.6.21 | CD：PCCB－00217 | ¥1,500 |
| NEO・GEO GALS Vocal Collection | '96.6.21 | CD：PCCB－00219 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラックス | '96.7.19 | CD：PCCB－00220 | ¥2,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | '96.8.21 | CD：PCCB－00223 | ¥1,500 |
| わくわく7 | '96.8.21 | CD：PCCB－00215 | ¥1,500 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラックス | '96.9.20 | CD：PCCB－00225 | ¥2,500 |
| K・O・F DANCE TRAX | '96.11.21 | CD：PCCB－00233 | ¥2,500 |
| サムライスピリッツ天草降臨 | '96.12.4 | CD：PCCB－00231 | ¥1,500 |

# 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
## ～妖花慟哭之章・邪天降臨之章
### 敵キャラ設定原画集パート1



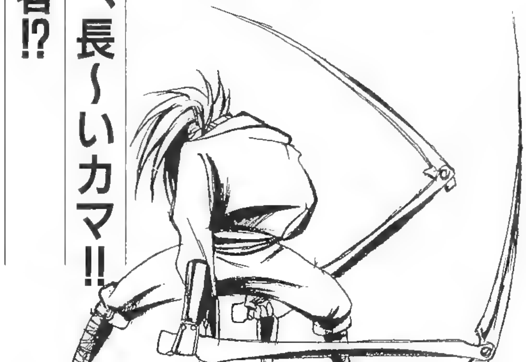
## 笠からさがった布には梵字(ぼんじ)が…？ かな～りできそうな奴だ！

●この敵はなんと“2刀流”なのだ。しかもかなり長めの刀を2本…。バトルではこの2本の刀で素早い“突き”を繰り出してくるらしい。



## 手足の長さとキッカイな兜…トリッキーな動きの忍者か？

●肩からたれた布に、これまた梵字!! なんかいわくありそうな奴。手の長さが尋常じゃなさそうで、両手のカマをスパッとこちらの懐まで繰り出してきそうだ。でもかなりカッコいいキャラ。



## キケンそうな、長～いカマ!! しかも…、忍者!?

●どうやらこいつは忍者らしい。それにしても、異様なのは両手のカマ。繰り出した時に、途中からグイッと伸びる仕かけがありそう。要注意か？



## 西洋風のよろいの下は なんとハラワタ！　ゾンビか!?

●顔もドクロ…やはりゾンビとなって蘇った西洋の騎士だろうか？誰かにあやつられているのか？マントをひらつかせながら、前後左右をひらひら、こちらの攻撃をかわすらしい。



※しろー大野先生の“しろー大ののキャラクター烈伝”は、今号と次号の2回お休みさせていただきます。

●和風な妖怪、とでもいうか…酒ビンを持ったカッパ。しかしどんな攻撃を仕かけてくるのか…「カッパの最後っぺ」は出るのか？チャムチャムとは意外に仲よくなったりして…（笑）。



## これは、カッパか…でも顔が…たくさん！

●よーく見ると分かるが、手足もかなり巨大。そう、これも魔物だ。一気にジャンプしてこちらに攻撃を仕かけてきそうな感じ。何を考えているのか分かりにくく、こういう奴ほどアブナイ。




## 一見、ただの人間…でもシッポがある？

●何やら和風の男の腹あたりから、いきなり巨大な怪物がニョキッ！かなりデカイ刀を持ってるけど、足は男のものなのか…。逃げ足は遅いかもしれない。

## こ、これまたキッカイな！二人羽織妖怪か？




●能面にヤバイ魂が乗り移った…という感じの、まさに妖怪・お化けだ。手もなく足もなく…どう戦うのか？　こんなのに囲まれたら、リムルルなら泣いちゃうんじゃないの？




## もう…、バトルの新技術を編み出す必要アリ？

●今にもかみつきそうな巨大熊。何やら手にはつながれていた鎖と杭のようなものがぶら下がっている…。ちょっと待て。その鎖で先のとがった杭をブンブン振りまわしてくるんじゃないだろうな!?

## うぬは…熊ではないか!? でも正気ではないのね？




## ユニコーンか？いや、山羊にも似たり

●おそらく元は山羊だったようだが、キャラの大きさがかわいくないほどデカイ。どう見ても突進してくるキャラ。でももしかしたら、覇王丸が角をつかんで投げを打つ姿が見られるかもしれない。



向かうところ敵なし!?
K・O・F'96上位独占！
ニンジャマスターズも
3位にランクイン!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

# NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

## 10月1日～10月31日

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 CD | 3,643P |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROM | 591P |
| 3 | NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～ CD | 232P |
| 4 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 CD | 185P |
| 5 | 龍虎の拳2 CD | 93P |
| 6 | 神凰拳 CD | 91P |
| 7 | 超鉄ブリキンガー CD | 88P |
| 8 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ROM | 52P |
| 9 | 真サムライスピリッツ ROM | 45P |
| 10 | ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝（限定版） CD | 41P |

## ランキング総評

K・O・F'96のCD版が発売され、やはり今回も'96の圧倒的強さを見せつけられるランキングになりました。ROM版・CD版による1位2位の独占は、3月集計分のリアルバウト餓狼伝説以来の快挙になります。

CD版では、ボスキャラが使えたり追加モードがあったりと、色々お得になっているので、これからも強そうですね。

'96が猛威を振るう中、ポイント的には控え目ながら、今月は他のタイトルもなかなかの頑張りを見せています。

先月初登場したニンジャマスターズが、大健闘の第3位。少々遅れてブレイクした感のあるソフトですが、海外での支持も高く、息の長い活躍が期待できそうです。

また、サムライシリーズも相変わらずの人気ぶりを見せています。4位、8位に斬紅郎無双剣のCD版・ROM版が、9位に真サムのROM版がランキング。ついに天草降臨も発表されましたし、まだまだサムライシリーズの人気は衰えそうにありませんね。

そして5位、10位には、これまた人気シリーズの龍虎2と龍虎外伝（限定版）が久々にランクイン。'96のような爆発的人気のタイトルが発売される時には、サムライや龍虎などの人気シリーズの根強さを、改めて実感させられますね。

順位は落としてしまったものの、連続ランキング記録を伸ばしつつある、神凰拳が6位にランキング。神様の意地は強し!?

そして7位には、超鉄ブリキンガーが初登場。スチームパンクな世界観が渋い雰囲気を出している、横スクロールのシューティングゲームです。

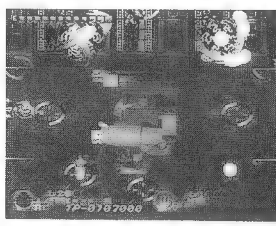
対戦格闘に押され気味で、登場することの少ないシューティングですが、ぜひとも頑張って欲しいジャンルです。

ROM、CDともに出そろい、もはや誰にも止められないといった勢いの'96。来月末には天草降臨が発売されますので、この2大対決の行方が楽しみなところです。

次回のTOP10をお楽しみに!!



CD版も人気爆発


人型ロボットの魅力充分

## 協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
**ソフマップ秋葉原本店**
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030
**ソフマップ日本橋店**
大阪府日本橋
3号店☎06－643－0070
4号店☎06－634－5820
7号店☎06－634－2076

〈あくとグループ〉
**ファミコンランド一宮本店**
愛知県一宮市富士3丁目1－5
☎0586－24－7665

**吐夢書店**
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559－88－1708
他、加盟店75店舗

MONTHLY BEST 10!

# NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト10!

## 何と初登場でいきなり!! 侍魂天草降臨がトップに!

今月は、初登場の「サムライスピリッツ 天草降臨」がいきなり第一位に輝いた。先月トップは当分揺るぎなさそう…といった途端の「'96」の首位転落だ。もちろん「天草降臨」も人気シリーズの最新作だが、衰える気配すら見せなかった「'96」を押し退けての首位は立派のひとこと。

その他で目立ったのは、やはり第6位の「風雲スーパータッグバトル」と「ステークスウィナー2」だろう。

特に「風雲STB」は、集計期間にも影響されたが、前回の累計48位から、一気に20位のランクアップとなった。

今回の「風雲黙示録」の例を見るまでもなく、シリーズ新作が人気を集めると、同じシリーズの旧作も票を集めるというのは、このベスト10ではひとつのパターンになっているようだ。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●いつも友達を3人誘って、風雲STBを2vs2でプレイしてます。でも気づくと負けた時、責任のなすり合いに…。

PN/神谷羊(千葉県)

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

## 今月のソフト人気ベスト10

| 順位(前回) | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位(−) | サムライスピリッツ 天草降臨 | SNK | 格闘アクション | 325P |
| 2位(1) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 284P |
| 3位(〃) | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 169P |
| 4位(2) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 140P |
| 5位(4) | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 93P |
| 6位(−) | 風雲スーパータッグバトル | SNK | 格闘アクション | 62P |
| 7位(6) | 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 57P |
| 8位(5) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SNK | 格闘アクション | 33P |
| 9位(8) | NINJA MASTER'S | ADK | 格闘アクション | 28P |
| 10位(−) | ステークスウィナー2 | ザウルス | 競馬アクション | 27P |

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

## 累計ソフト人気ベスト50

| 順位(前回) | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1位(1) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 3,998P |
| 2位(2) | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 2,758P |
| 3位(3) | リアルバウト餓狼伝説 | 2,381P |
| 4位(4) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 2,359P |
| 5位(5) | 真サムライスピリッツ | 1,974P |
| 6位(6) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 1,452P |
| 7位(7) | 餓狼伝説スペシャル | 1,129P |
| 8位(8) | 餓狼伝説3 | 1,084P |
| 9位(9) | 天外魔境真伝 | 794P |
| 10位(10) | サムライスピリッツ | 755P |
| 11位(11) | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 714P |
| 12位(12) | パルスター | 596P |
| 13位(13) | 龍虎の拳2 | 464P |
| 14位(14) | ワールドヒーローズ パーフェクト | 398P |
| 15位(15) | パズルボブル | 352P |
| 16位(16) | ソニックウィングス3 | 327P |
| 16位(18) | NINJA MASTER'S | 327P |
| 18位(−) | サムライスピリッツ 天草降臨 | 325P |
| 19位(17) | メタルスラッグ | 324P |
| 20位(19) | ビューポイント | 280P |
| 21位(20) | マジカルドロップ2 | 272P |
| 22位(21) | ステークスウィナー | 246P |
| 23位(22) | 餓狼伝説2 | 231P |
| 24位(23) | ギャラクシーファイト | 202P |
| 25位(24) | ソニックウィングス2 | 168P |
| 26位(25) | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 | 167P |
| 27位(26) | 超人学園ゴウカイザー | 138P |
| 28位(29) | 神凰拳 | 82P |
| 28位(48) | 風雲 スーパータッグバトル | 82P |
| 30位(27) | トップハンター | 72P |
| 31位(28) | クロススウォードII | 71P |
| 32位(30) | ワールドヒーローズ2 | 64P |
| 33位(31) | ファイターズ ヒストリーダイナマイト | 59P |
| 34位(34) | 風雲黙示録 | 53P |
| 35位(34) | ビッグトーナメントゴルフ | 52P |
| 36位(33) | 龍虎の拳 | 49P |
| 37位(32) | ADKワールド | 48P |
| 38位(34) | 狼伝餓説 | 47P |
| 39位(38) | ASO II | 39P |
| 40位(37) | ラストリゾート | 38P |
| 41位(40) | ラギ | 36P |
| 42位(39) | ニンジャコマンドー | 35P |
| 43位(41) | ワールドヒーローズ2 JET | 31P |
| 43位(50) | ダブルドラゴン | 31P |
| 45位(42) | フライング パワーディスク | 28P |
| 45位(43) | NEO・GEOCD SPECIAL | 28P |
| 47位(−) | ステークスウィナー2 | 27P |
| 48位(45) | 得点王3 | 26P |
| 49位(44) | 押し出しジントリック | 25P |
| 50位(46) | キング・オブ・ザ・モンスターズ | 23P |

# コンシューマーハイスコアコーナー

# CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

## 新タイトルぞくぞく登場 現在早い者勝ちなのだ!!

### 目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今月は新旧タイトルの入れ替わりの激しい月でしたが、その中でも「ニンジャマスターズ」と「神凰拳」のスコアが独占状態という特徴的な部分がありました。

どちらもスタートダッシュをかけた人が、そのまま逃げ切るという展開で、うまい具合にハイスコアをキープ。どうやら新タイトルに関しては、とりあえず複数のキャラをまんべんなくやり込み、早い段階である程度のスコアを出す、という方法が功を奏する結果となりました。

ただ、今後は1つのキャラ(得意キャラ)のスコアを追究する人が徐々に台頭してくるものと思われます。得意キャラに賭けている方、頑張って下さい。

そのほかでは、「龍虎の拳外伝」あたりが穴かもしれません。キャラにもよるけど、まだまだ伸びる気配アリといった感じ。

また、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」が、かなり極まってきたかな? という印象を受けます。

そろそろ続編の「サムライスピリッツ天草降臨」も出ていることだし(しかもタイムアタックでかな~り熱いカンジ)、そろそろ潮時かもしれません。そうそう、「KOF'96」もヨロシク。キャンペーン用に鍛えた自慢のキャラで、サクっと申請して下さい。

今月のスコア達成者は以下の方々です。

■KM☆GM(宮崎県) ■SAS(愛知県)

※集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

### 今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

**神凰拳** (ルシファー)

相手と離れてペンタグラムドゥーム(飛び道具)を連続で出せば、空中に逃げようとした敵に、空中で永久的に食らわせられるので、死なない程度に当てましょう。

あとは、ゾロ目のタイムで倒せばOK(5万点ボーナス)です。これは全員共通のパターンです。

●TOMOYA・神奈川県

**ニンジャマスターズ**

サスケ:ジャンプD↓しゃがみB↓キャンセル飛蒼月を2回繰り返せば、相手は気絶する。そこにジャンプD↓A、B、B、↓B↓キャンセル飛蒼拳・瞬殺烈火でとどめをさす。

カムイ:サスケの飛蒼月を風牙に変えただけ。ただし、カムイなどリーチの長い相手の場合は、風牙のあとに反撃を食らう場合があるので、龍頭牙に変える。

ナツメ:ジャンプD↓しゃがみB↓キャンセル強百鬼連砕↓空中投げのあと、ジャンプD↓近立ちB↓キャンセル刃空斬で気絶。あとは、好きなようにとどめをさす。

蘭丸:ジャンプB↓B、Bで倒れるので、裏回りになるようにジャンプB↓B、B。これだけ。

天和:跳び込みからC、C、↓B↓キャンセル強呪縛符↓しゃがみB↓キャンセル風烈弾。ゲージがたまっていれば、しゃがみBは太極破でもいい。

信長:ジャンプD↓B、B、A。これを繰り返す。

霞:ジャンプD↓しゃがみB↓キャンセル緋斬撃・瞬殺烈火で浮かせ、ジャンプDで追撃。落ちてきたところを、再びしゃがみD↓瞬殺烈火…。

●SAS・愛知県

**龍虎の拳 外伝** (不破刃)

おもにヘッドバットからのコンビネーションを決めていく。

シンクレアにはさばかれるので、一瞬しゃがんでから反応させてヘッドバットを当てる。

●FAG・群馬県

**パルスター**

まずは絶対に8面まで1機も落とさないでいく。

8面の前半で残機を最後の1機までけずって稼ぐ。

あとは、ミスをしないようにしてボスを倒すだけですが、その前にゲームオーバーになってしまったので何もいえません。

●TOMOYA・神奈川県

### ハウスコア担当者から一言

読者の皆様、おはようございます。もうすぐ夜が明けようとしています。眠い…。「移植度~」のために、自前のプレイステーションとサターンを編集部に持ってきてしまい、おうちで遊ぶことができなくなってしまった担当であります。

さて、先ほど少し触れましたが、新作「ニンジャマスターズ」&「神凰拳」のスコアがかなり独占モードに入っていて、ちょっとビビっている次第であります。

スタートダッシュは重要だなぁ…と思う反面、持ちキャラに全力をそそぐプレイヤーの出現も心待ちにしている今日この頃であります。まぁ、誰もがスタートダッシュで高いスコアを出せるものでもないので、今月のような短い時間でまんべんなくハイスコアという荒技をやってのけた方にも敬意を表します。ご苦労様でした!!

前号からの「KOF'96」ですが、集計の時点では、まだスコアを出した方がいないようで。今月の新作を見た限りでは、キリのいいスコアを速攻で申請した方が効率という点ではよかったような気もします。

ともあれ、「'96」は人気タイトルだけに今後は激しい争いが展開されると思います。

そうそう、前号でお伝えした通り、どのモードでプレイしたかと、どのハードでプレイしたかを記入して下さい。「ビデオ見れば分かるじゃねーか!」と思うかもしれませんが、ビデオと必要事項チェックは別進行なので。一応。

### クラブ・ハウスコア ポイントランキング

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 405Pts. |
| 2位 | KM☆GM・宮崎県 | 325Pts. |
| 3位 | M,Y一剣魂・千葉県 | 250Pts. |
| 4位 | TOMOYA・神奈川県 | 175Pts. |
| 5位 | SAS・愛知県 | 145Pts. |
| 6位 | 幻庵ラブリー・長野県 | 130Pts. |
| 7位 | 未来飛行・島根県 | 75Pts. |
| 8位 | 10ーKEY・東京都<br>ワイゾウ・奈良県 | 65Pts. |
| 10位 | G・T・H・北海道 | 55Pts. |

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| リムルル（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,122,900 | ALL |
| 覇王丸（修羅） | Y・K・千葉県 | 3,118,400 | ALL |
| 覇王丸（羅刹） | Y・K・千葉県 | 3,095,300 | ALL |
| 首斬り破沙羅（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,961,100 | ALL |
| 首斬り破沙羅（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,951,000 | ALL |
| 緋雨閑丸（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,792,200 | ALL |
| 千両狂死郎（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,762,800 | ALL |
| 千両狂死郎（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,740,300 | ALL |
| 花諷院骸羅（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,727,600 | ALL |
| 緋雨閑丸（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,665,900 | ALL |
| 橘右京（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,533,200 | 12人目 |
| 天草四郎時貞（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,463,300 | 11人目 |
| 橘右京（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,454,300 | 12人目 |
| 花諷院骸羅（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,397,200 | ALL |
| 天草四郎時貞（羅刹） | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,311,300 | ALL |

天外魔境真伝

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 八雲 | KM∵GM・宮崎県 | 25,159,100 | 12人目 |
| 極楽太郎 | KM∵GM・宮崎県 | 19,132,600 | 12人目 |
| ジライア | KM∵GM・宮崎県 | 16,662,300 | 12人目 |
| 戦国卍丸 | KM∵GM・宮崎県 | 16,515,900 | 9人目 |
| 絹 | KM∵GM・宮崎県 | 16,387,400 | 12人目 |
| カブキ団十郎 | 幻庵ラブリー・長野県 | 14,884,400 | 12人目 |
| 大蛇丸 | KM∵GM・宮崎県 | 14,230,600 | 10人目 |
| 綱手 | KM∵GM・宮崎県 | 13,824,100 | 10人目 |

パルスター

| プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|
| 10—KEY・東京都 | 1,670,960 | ALL |

ニンジャマスターズ

| キャラクター | プレイヤー | タイム | 備考 |
|---|---|---|---|
| 蘭丸 | SAS・愛知県 | 2' 36' 43 | ALL |
| サスケ | SAS・愛知県 | 3' 04' 69 | ALL |
| カムイ | SAS・愛知県 | 3' 37' 55 | ALL |
| ナツメ | SAS・愛知県 | 4' 20' 68 | ALL |
| 天和 | SAS・愛知県 | 4' 49' 76 | ALL |
| 霞 | SAS・愛知県 | 5' 28' 23 | ALL |
| 信長 | SAS・愛知県 | 6' 29' 35 | ALL |

神凰拳

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ルシファー | TOMOYA・神奈川県 | 1,456,600 | ALL |
| ベヒモス | TOMOYA・神奈川県 | 1,409,500 | ALL |
| 孫悟空 | TOMOYA・神奈川県 | 1,379,500 | ALL |
| スサノオ | TOMOYA・神奈川県 | 1,331,800 | ALL |
| 弁財天 | TOMOYA・神奈川県 | 1,291,700 | ALL |
| イグレット | TOMOYA・神奈川県 | 1,289,300 | ALL |
| 酒天童子 | TOMOYA・神奈川県 | 1,279,600 | ALL |
| イーリス | TOMOYA・神奈川県 | 1,226,600 | ALL |
| 紊天 | TOMOYA・神奈川県 | 1,209,700 | ALL |
| シーナ | TOMOYA・神奈川県 | 1,171,100 | ALL |

ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝

| キャラクター | プレイヤー | タイム | 備考 |
|---|---|---|---|
| レニィ・クレストン | 橘ウキョ～・長野県 | 2' 29' 20 | ALL |
| 不破　刃 | FAG・群馬県 | 2' 31' 02 | ALL |
| ワイラー | 未来飛行・島根県 | 2' 37' 65 | ALL |
| シンクレア | M,Y-剣魂・千葉県 | 2' 40' 90 | ALL |
| リョウ・サカザキ | 弟子騎士　鷲・神奈川県 | 2' 54' 11 | ALL |
| ロバート・ガルシア | ELF・沖縄県 | 3' 41' 03 | ALL |
| 藤堂香澄 | M,Y-剣魂・千葉県 | 3' 50' 80 | ALL |
| ロディ・バーツ | M,Y-剣魂・千葉県 | 3' 57' 87 | ALL |
| 王　覚山 | 未来飛行・島根県 | 4' 16' 73 | ALL |

リアルバウト餓狼伝説

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ブルー・マリー | 極限流・新潟県 | 2,443,100 | ALL |
| ギース・ハワード | 極限流・新潟県 | 2,399,800 | ALL |
| キム・カッファン | ワッチョビー・栃木県 | 2,380,000 | ALL |
| ジョー・ヒガシ | 10-KEY・東京都 | 2,357,100 | ALL |
| 山崎竜二 | ワッチョビー・栃木県 | 2,356,600 | ALL |
| 不知火舞 | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 2,303,700 | ALL |
| ダック・キング | SAS・愛知県 | 2,280,800 | ALL |
| フランコ・バッシュ | ワイゾウ・奈良県 | 2,274,200 | ALL |
| 秦崇秀 | G・T・H・北海道 | 2,205,200 | ALL |
| 秦崇雷 | 極限流・新潟県 | 2,150,400 | ALL |
| アンディ・ボガード | G・T・H・北海道 | 2,137,500 | ALL |
| ビリー・カーン | G・T・H・北海道 | 2,129,100 | ALL |
| テリー・ボガード | ちぇりー・東京都 | 2,077,000 | ALL |
| 望月双角 | M,Y-剣魂・千葉県 | 2,053,700 | ALL |
| ホンフゥ | 10-KEY・東京都 | 2,006,100 | ALL |
| ボブ・ウィルソン | ワイゾウ・奈良県 | 1,896,300 | ALL |

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| リムルル（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,559,700 | ALL |
| 牙神幻十郎（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,518,400 | ALL |
| ガルフォード（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,500,700 | ALL |
| ガルフォード（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,436,900 | ALL |
| 服部半蔵（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,422,200 | ALL |
| ナコルル（修羅） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,370,300 | ALL |
| 服部半蔵（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,344,000 | ALL |
| 牙神幻十郎（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,343,300 | ALL |
| ナコルル（羅刹） | ん・よゆうっち♡・鹿児島県 | 3,198,800 | ALL |

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

## ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数、またはクリアにかかった時間集計とします（クリアしなくても可）。乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CD Z）のどれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目までいったか）
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。
●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。
●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむおえず集計を中止する場合があります。
①龍虎の拳　外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ斬紅郎無双剣＊
④天外魔境真伝＊
⑤ニンジャマスターズ＊
⑥神凰拳＊
⑦K・O・F'96＊
⑧パルスター＊
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先までお願いします。

〒112　東京都文京区水道2―13―12SKビル202
㈱芸分社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

初心者向け

# モリスケの格ゲー講座

## 新装第6回
今月のお題
「ガードキャンセル」

講師：モリスケ

©SNK 1995, 1996

**眼鏡崩壊中モリスケの初心者向け格ゲー講座。使いこなせば強いガードキャンセルだ!!**




コマンドの最後（↓↘←の←）でガードして…




すぐにボタンを押せば完成！

### 実戦システム「ガードキャンセル」

ども っ、修羅蒼月の水道管破裂が強すぎなので羅刹オンリーなモリスケですぅ。

さてさて、今回はちょっと難しいけど、覚えれば有効な「ガードキャンセル」について解説するよん。理論的なコトから簡単な入力方法、対戦時の狙い目まで詳しく解説するので、知らなかった人はじっくり読んで覚えてちょ。

本題のガードキャンセルを解説する前に、まずキャンセルの復習から入ろう。キャンセルとは、技を出した後に動けなくなる時間（これを硬直時間という）をなくして次の技を出す、ということだったけど覚えてるかな（忘れちゃった人は京が表紙の8月号を読み直してネ）？　ガードキャンセルは、キャンセルのように硬直時間をなくすのではなく、文字通り相手の攻撃を防いだ時になる『ガードポーズ』をキャンセルして技を出すことをいうのだぁ。相手の攻撃をガードした瞬間に技を繰り出して反撃する、コレがガードキャンセルなのです。

### 代表的入力法で練習してみよう

ガードキャンセルがどういうことか分かった所で肝心な入力方法を紹介していこう。

ガードキャンセルの入力方法は大きく2つに分けることができる。1つは、相手の攻撃をガードした瞬間に超素早く必殺技を入力する方法、もう1つは攻撃を防ぐ前にあらかじめコマンドを入力しておき、ガードした瞬間にボタンを押して必殺技を出す、といった先行入力を利用したものだ。言葉で表現しても分かりづらいと思うので、リアルバウト餓狼伝説を例に挙げて入力方法を詳しく解説する。

まずは舞を使ってガードキャンセルを練習してみよう。

NF特選 格ゲー用語辞典

▼は行▲

**【ハメ】**

どんなことをしても抜けられず、ハマってしまうことをハメといいます。

ジャンプ攻撃などをガードさせた後に投げることをハメと呼ぶ場合もあるけど、抜ける方法はあるので完全なハメではありません。ですが、当て投げは嫌われる傾向にあるようナリ。

**【ハメキャラ】**

ハメを中心に闘うキャラのこと。ここでいうハメは完全に抜けられないハメのことではなく、攻撃をガードさせた直後にコマンド投げを狙うハメっぽい方のコト。ちなみに、攻略スタッフのJマンはウハウハいいながらハメキャラを操ります。こえっ。

**【判定（が強い）】**（はんてい／つよ）

正確には判定が強いのではなく、攻撃判定が広く当たり判定のない攻撃のことを指すのだが、これでは分かりづらいので簡略して判定が強いと呼ばれる。判定の強い技は攻撃する部分のやられ判定がない（小さい）ので、相手の出した攻撃を手堅く潰せるゾ。

**【反応】**（はんのう）

相手の行動に対して、見てから（反応して）何らかのリアクションを起こすこと。格闘ゲームでは結構重要。

代表例は「跳び込みに反応して対空技で返す」「飛び道具に反応してジャンプ」など。

くわしくは、NF9月号の格ゲー講座「反応」を参考にして下され。

このゲームではキャラごとにガードキャンセルできる必殺技が限定されており、舞でガーキャン可能な必殺技は龍炎舞で、コマンドが↓↙←。龍炎舞はコマンドの最後が立ちガードになる←なので、攻撃をガードする前に↓↙←と先行入力し、レバーを←で止めて相手の攻撃をガードした瞬間にボタンを押して必殺技を出す先行入力を利用した入力方法が比較的簡単ナリ。コマンドを入力するタイミングやボタンを押すタイミングは慣れないと難しいと思うので、友達に手伝ってもらって練習するといい。ジャンプ攻撃に対して狙うとタイミングを覚えやすいので、友達にガンガン跳び込んでもらうといい。

次は、テリーのパワーダンクをガードキャンセルしてみよう。パワーダンクはコマンドが→↓↘、舞の龍炎舞のように最後がガード方向ではないので難易度は高い。ではどのように入力するか、先行入力を利用する場合は早めに→↓↘と最後まで入力して、素早くガード方向である←にレバーを戻して攻撃を防ぎ、ボタンを押して必殺技を出すといい。頭の中でコマンドを→↓↘←とまとめて考えるといいゾ。先行入力を利用しない時は、攻撃をガードした瞬間にレバーを高速で→↓↘と入力して行う。最後がガード方向ではない必殺技をガーキャンするには、素早いコマンド入力が必要になってくるゾ。

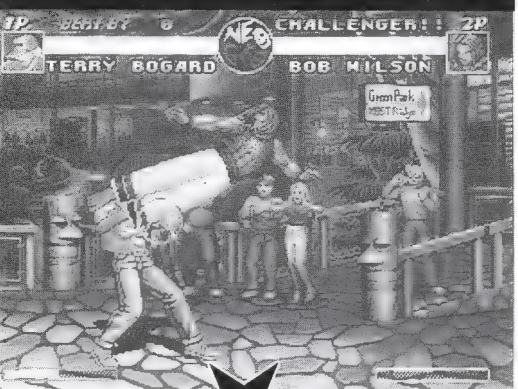
KOF'96でもガードキャンセルを行えるが、出せるのは必殺技ではなく前転や後転のみ。前転はコマンドが→+ボタンだけなので、ガーキャンする時はかなり簡単。先行入力ではなく、攻撃を防いだ瞬間にレバーを→に入れてボタンを押せばできる簡単にできるハズ。

'96ではパワーMAX時に…

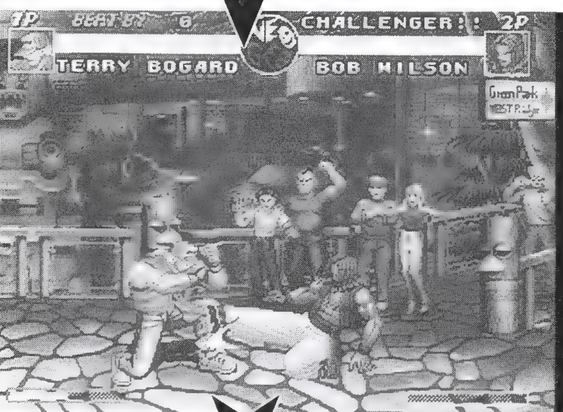


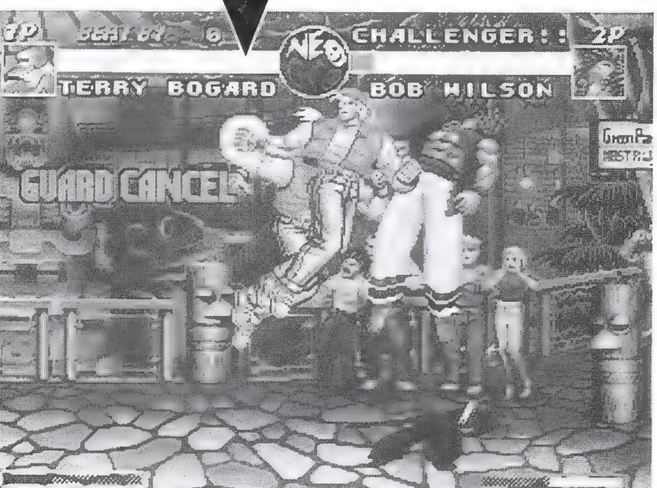

簡単にガードキャンセル可能。ただし攻撃力はナシ

跳び込みガードのあと、素早くレバー入力…




ここでもう一度ガードに入れれば…




ガード方向じゃない必殺技でも比較的楽に出るゾ

## 対戦における狙いどころは!?

ガードキャンセルの基本的な入力方法が分かった所で、次は実際に対戦した時の狙いどころを紹介していこう。

舞の所でも紹介した通り、相手の跳び込み攻撃に対して狙うのは比較的簡単ナリ。ただ、コマンドが→↓↘や↓↘→といった最後がガード方向ではないものは、上記で紹介した通りコマンド入力が多少厄介。そこで、狙いをジャンプ攻撃の後に地上で出してくる通常技に切り替えてみよう。ジャンプ攻撃をガードしてから素早く必殺技のコマンドを入力し、すぐにしゃがみガード方向である↙に入れる。しゃがみガードで相手の地上技を防ぎ、ボタンを押せばガーキャン完成だ。相手の一連の連係を読み、ガードした時に狙うのが対戦時の狙い目だゾ。

とまあ、こんな感じでガーキャン講座は終りでえす。とっつきにくいシステムであるガードキャンセルだけど、できるようになればかなりの戦力になるゾ。しっかり練習してマスターするのぢゃ!!

格ゲー講座では感想や質問、なんでもおハガキ募集中です。できるだけ紙面で紹介したいと思うので、みんなガシガシ送ってちょー!

## モリスケに訊け! 読者Q&Aコーナー

**Q** こんにちはモリスケさん。『KOF'96』で京の「荒咬み」からの追加攻撃である七瀬などが入力しても出ません。なんででしょうか? ちなみに、庵の葵花は出せます。同じような技ですが、京の方は出すのが難しいのでしょうか?
●福島誠さん（栃木県）

**A** モスケロが答えてもいいんだけど、ここは京担当の鷹しゃんにバトンタッチするとしよう。いえる。

鷹「七瀬など、ってことは、荒咬み→九傷や荒咬み→八錆など、2段目まではでるのかな? とりあえず3段目に出す技は、連打するだけで出すことができるぞ。八錆ならパンチボタンを、七瀬ならキックボタンなのね。

一応2段目（荒咬み→?）を出すコツも教えよう。荒咬みを出したら、すぐに2段目に出す技（八錆なら→↘↓↙←）のコマンドを入力し、AorCボタンを押しっ放しにすること。これで今までよりは出しやすくなると思うよ」

**Q** 天サムで跳び込み攻撃をガードされた時、こちらが着地する前に右京の燕返しを空中で食らってしまいました。このゲームはガードキャンセルできるのですか?
●PN/アヒ騎士たかツ（埼玉県）

**A** 天サムはガードした時の硬直時間が短いので、ガード後はすぐ動けるようになる。このため、ガーキャンに見えてしまう。実際はガード硬直が極端に短いだけなのだ。


サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
スッ
お前の姉は あちらの方に 進んでいったぞ
!!
あ…
ありがとう
ふんっ
げんじゅーろーさまーっ
ぴしっ
カエルさん 返すねっ!!
あんな 小娘に してやられるとは ……
どざえもん 恐い思いさせて ゴメンねーっ
幻十郎よ 勝負に勝つ事が 本当の強さではない 人の強さが 剣の強さとなる
まこと…
剣の道とは 不可解な物よ
ぷかり


参ったな
こんな森の中で
夜になっちゃった
そこっ
どいて下さい！
!!
どすっ
す…
すみません
大丈夫ですか?
着地失敗…
何よアンタ
人の上にいきなり
降ってきて
どいてよーっ！
がーばあっ

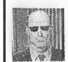

何なの このカサ小僧は…
ときにあなたは鬼ですか？
次から次へと…
なっ…
この山に鬼が出ると聞いたので…
アンタ さっきから何よっ 人の上に落ちてきたと思ったら 今度は鬼ですってーっ
女の子つかまえて失礼ねーっ
がーっ
おっ鬼っ…
こんな夜の森に しかも女の人が 一人でいるなんて 怪しいと思って…
それを言うなら アンタだって 怪しいじゃない
ばかな事言ってないで チビッ子はさっさと 家にお帰んなさい！
むっ
チビッ子じゃ ありません ボクは緋雨閑丸
剣士です




先日、対戦台とは知らずリムルルでプレイ。火月にボコボコにされました。（わか乃）

**ギース・ハワード**：暗黒街サウスタウンの支配者。大の日本通。


**ビリー・カーン**：ギースの腹心の部下。棒術使い。


**リッパー（上）**

**ホッパー（下）**：ギースの部下。


**農婦、娘**：オリジナルキャラです。

# 読者創作ストーリー

## イギリスのとある片田舎 ギースの略奪に怯える村を 訪れた彼らは…

# 偽黄門英国変

★PN/H-CO.（宮城県）

イギリスのある片田舎に、その小さな農村はあった。もともと人口の流出の激しい寒村であったのが、ギース・ハワードが怪我の療養と称してこの地に居座り、悪虐の限りを尽くすようになってからはますます寂（さび）れた。一行がこの村を訪れたのは、不穏な空模様をしたある晩秋の夕暮のことであった。

「おい婆あ！　さっさと例のものを出しな！　刻むぞぉ！」

一軒の農家の前で、ビリー・カーンが品のない大声を張り上げていた。片手に棒を振りかざし、靴の踵で家の戸を蹴りつけている。ドアを破りかねない勢いであったが、古い農家はえてして頑丈にできているもので、ビリーは結局、騒ぐだけ騒いだあと、ひとしきり毒づいて帰っていった。

家の中では中年の農婦が、5つ6つの幼い娘を抱え込むようにして息を潜めていた。ビリーがひとまず諦めたらしいことに気づき、彼女は胸を撫でおろす、そこへ再び、玄関の戸を叩く音がした。

農婦が飛び上がっている間に、娘がドアの方へと駆けていく。慌てて戸口へ向かうと、丁度娘が戸を開けたところであった。

ドアの外には、色の薄い金髪をした1人の見知らぬ青年が立っていた。彼は、娘に優しい兄のような笑顔を向けてから、ロンドン訛（なま）りのある快活な口調で話を切り出した。

「旅の者ですが、うっかりガス欠してしまいましてね。この辺にガソリンを売る店はありませんか？」

燃料を売る店の一家は、ギースに身ぐるみ剝がされて先日夜逃げしていたし、ギースの略奪に遭ったため、この家にも車はなかった。それで、農婦はこう申し出た。

「この天候では、じき嵐になりますよ。とりあえず今夜は家ですごされては？」

青年は少し考え、連れに相談してきます、と背後の立派な黒い車へと駆けていった。

数分後、農婦は一行を客間に案内していた。青年の他に彼の兄という男性が2人と、父という紳士が1人いた。その人は青年の父というには随分若く見えたが、病み上がりらしく、杖で身を支えていた。

農婦は一行を茶で饗応（きょうおう）した。給仕の折、彼女は紳士の視線が正面の一点にじっと注がれているのに気づいた。そこには彩り鮮やかな浮世絵の古い額が飾られていた。

「広重（※1）ですな」

興味深げに紳士はいった。

「安く見積もっても50万ポンド（※2）は下らん品でしょう…売りに出すおつもりは？」

農婦はかぶりを振り、この絵は縁あって先祖が手に入れて以来、代々守り受け継がれてきた家宝なので、手放す気はないと説明した。

「我が家の命のようなものです。例え50万ポンドでも、命に値段はつけられませんよ」

「…左様ですな」

紳士は微笑した。何の感情から発せられたものか、読み取れない笑みであった。

紳士が話しを移す。

「ところで、先程ここで何か騒いでいたようですが」

農婦は頷いて、ギース・ハワード一党についてかいつまんで説明した。

「ギース。聞いた名ですな」

紳士がひとりごちる。

「…うちの絵の価値を知って、よこせと脅すんです。なんとか今まで渡さずに守り通してきたんですが、夫に先立たれていますので、不安で…」

その時、突如として轟音が響き渡り、文字通り家が揺らいだ。棒を振りまわしつつ、ビリーが部屋へ踊り込んでくる。入り口の強行突破に成功したらしい。ビリーのうしろには柄の悪い数人の男と、ギースとおぼしき体格のいい人物がいた。

「観念して絵を渡しな、ギース様直々のお出ましだぞ！　命に比べりゃ安いもんだろ？」

農婦が否定するのも待たず、ビリーは手近にいた娘をつかみ上げた。甲高い悲鳴が上がる。

「嫌ならこの娘を…」

「どうする気だよ？」

青年が立ち上がり、真っ直ぐビリーの前に出た。ビリーははじめて一行に気がついた。

「何だ？　運の悪い客だな！」

ビリーは青年に向かって棒を打ち下ろした。青年はちょっと目を眇めたが、ビリーの踏み込みをなんなく捌（さば）くと、躱（かわ）す動作の延長で棒を押さえた。それを逆手にとって捻り上げ、相手を転ばす。さらに倒れたビリーの顔面を蹴飛ばし、みぞおちの辺りを思い切り踏み抜いた。農婦がはじめて聞くような異音が響き、ビリーはそれきり動かなくなった。一瞬のことである。

ビリーの背後に構えていたギースは動揺を隠せなかったが、それでも自信に溢れた態度で青年と対峙した。

「ビリーを倒すとはな。しかし、私はそうはいかんぞ」

その言葉に青年は、ただ片眉を上げて応じた。自分の上着の内側を探ると、折り畳んだ三節棍を取り出す。節々を接続すると、1本の長い棒になった。

「…ビリー・カーンってのがこの程度じゃあ、どんなギース・ハワードかねぇ？」

ギースの顔色が白くなった。

「お前ら…？」

「…ビリー。退いていろ」

青年の〝父〟が杖を置いて立ち上がった。悠然と前に進み出る。農婦には彼の体が家に入ってきた時より数倍も大きく感じられた。

「ま、まさかこんな…」

ギースが怯えた様子であとずさった。それを追いかけるようにして紳士が拳を打ち振る。と、何か不可視の力によって、ギースが背後に消し飛んだ。壁に激突し、床に崩れ落ちる。紳士がいう。

「雑魚だな。リッパー、ホッパー、片づけろ」

〝兄〟たちが床に倒れている2人を運び出しにかかった。残りのごろつきたちは先を争って逃げていった。

農婦は絶句して青年…すなわち本物のビリー・カーンを見た。何も知らない娘が彼に笑いかけると、ビリーは前と同じ笑顔を見せた。しかし口調は違っていた。

「本国ではギース様は死んだことになっていてね。だからこれはいわゆるお忍びってやつよ。正体を知られちまったら始末せにゃ。だけどあんたにゃ御馳走になったしな」

ビリーは呆然自失の農婦を尻目に娘の頭を撫でた。

「…で、ものは相談なんだが。あの浮世絵、譲ってはくれねえかなあ。ギース様は日本趣味でね。断ってもいいけどよ、命に比べりゃ安いもんだろ？　もちろんケチな騙りどもたあ違う、タダとはいわねえよ」

ビリーが彼の雇用主の方を仰ぎ見る。農婦は再びギースの口元に不可解な笑いを見出だしていた。

「…50万ポンドで、いかがですかな」

ギースはいった。農婦と娘の命は、その金額で購われた。



（※1）北斎、歌麿に並ぶ、日本の代表的な浮世絵師。代表作に「東海道五十三次」がある。

（※2）1ポンド＝約190円前後（平成8年11月現在）

## 募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。作品にはタイトル&PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

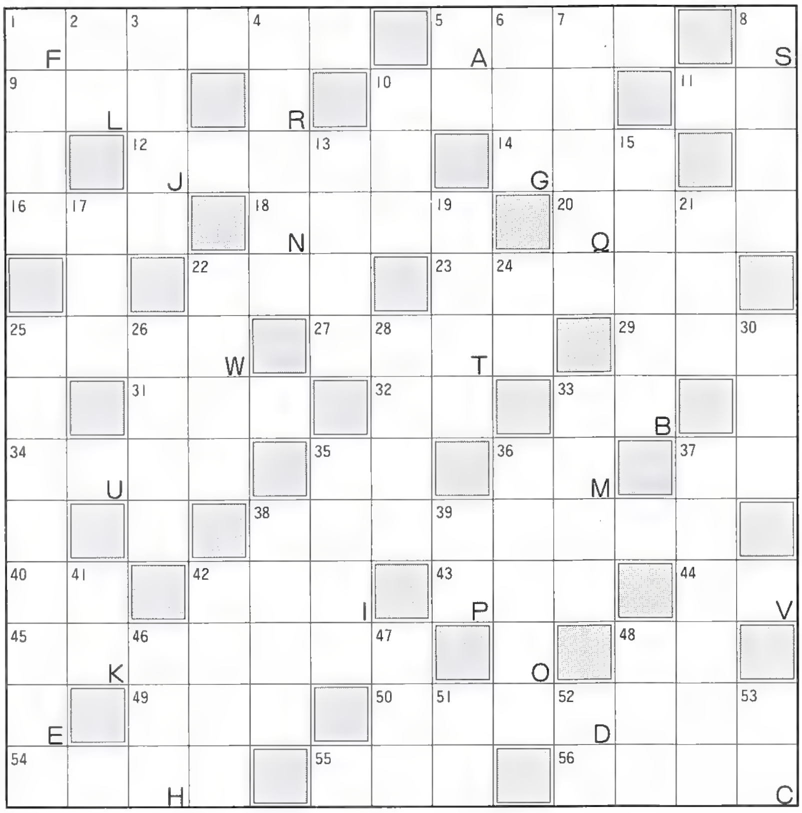
採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部「読者創作ストーリー」係

 ※ストーリーは実際のゲームの設定とは異なります

イラスト/孫明・S

# クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Wの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

**今月のヒント:文殊(もんじゅ)の知恵**

11月号クロスワードパズル当選者
岩永恵理・熊本県／大前和也・岡山県／井久保貴子・埼玉県／吉田麻美子・静岡県／森脇友弘・島根県／永田崇洋・静岡県／井坂正博・茨城県／成田光輝・青森県／市原誠・東京都／片平智章・静岡県／高山佳子・和歌山県／木村真・宮崎県／銭谷航平・東京都／吉見樹・鳥取県／式見隆之・岡山県

## タテのカギ

1 海にいる軟体動物。卵は「海そうめん」と呼ばれる
2 雄には角がある。奈良が有名
3 どうやら王族の末裔らしい。んどら～!
4 落雷を避けるために立てる金属棒
5 ○○にする。○○がはずれる
6 死ぬならここを見てから
7 石川県で作られる陶磁器
8 贈り物の定番。アルジャーノンに○○○○を
10 ボヘミヤで起こった4分の2拍子の軽快な踊り
13 燃える拳、バーン○○○○
15 日本の古称
17 ゲーム機のこの時間は、なるべく短い方が…
19 八神、神楽に並ぶ、三種の神器御三家のひとつ
21 国王などが位につくこと
22 険しい崖。○○○○絶壁
24 こしかける道具
25 極限流空手の超必殺技。○○○○○○○○拳
26 今はロシアと呼ばれます
28 西洋の漬物。主にキュウリの酢漬
30 京の必殺技。百弐拾五式
33 ハンマー、制裁
35 火力、水力、原子力
36 チャン、チョイ、ビッグ
37 超人学園のヒーロー
38 成り立つための条件
39 呼吸
41 甘い液体
42 メロディーだけを歌うこと。鼻歌
46 わくわく、ウルトラ
47 千両狂死郎の仕事場?
48 技の1号、○○○の2号

## ヨコのカギ

1 サムライRPG天草編のキャラ。ゲタが痛そう
5 時代遅れで古くさいこと。時代錯誤
9 コタツとセットで冬には欠かせない
10 まるるんの学名。デルバーニャ＝○○○○
11 トラップ
12 最終、最後。ロマンス
14 ○○○ガン、○○○モーター
16 天草、伊東、山岡
18 資格を失うこと
20 ロバート・ガルシアの好物
22 テリーの必殺技、パワー○○○
23 アテナ、拳崇が持っている力をヨコ文字で
25 天外魔境真伝やボンバーマンを作ったメーカー
27 花言葉は「空想」
29 へきる、誠、高志
31 美の本質について研究する学問
32 物には打ち、人には刺す
33 手数、労力
34 組織などを動かすこと
35 暖かい季節
36 肉屋では心臓をこう呼ぶ
37 死後の世界、来世
38 修羅の柳生十兵衛の武器とばし技
40 冥土。○○の国
42 弱い人にあげる
43 これが入らないとやる気が起きない
44 チョイの好物。1パイ2ハイと数える甲殻類
45 修羅半蔵の忍法。消えた半蔵が上から出現
48 身分、くらい
49 文章の意味
50 極限流空手の創始者
51 どんな人でも7つはあるとか
52 竹や木などで作った囲い
53 秋の花。鵯草、隠君子、寿角などの別名がある
54 翼をヨコ文字で
55 ロンブローゾ博士の7番目のオートマタ
56 ハイデルンの部下。サングラスの方

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マ | マ | ハ | ハ | ■ | デ | ■ | サ | イ | コ | ■ | イ | ゴ |
| ラ | イ | ■ | オ | ミ | コ | シ | ■ | ロ | ー | バ | ー | ■ |
| カ | ■ | オ | ウ | ギ | ■ | ツ | ミ | ■ | ク | ス | リ | ヤ |
| ス | リ | ム | ■ | ハ | イ | プ | リ | エ | ス | テ | ス | ■ |
| ■ | ヨ | ■ | ホ | ン | フ | ウ | ■ | ダ | ク | ト | ■ | シ |
| ア | フ | レ | イ | ド | ■ | ノ | コ | ギ | リ | ■ | ツ | イ |
| シ | ■ | ア | ー | ル | グ | レ | イ | ■ | ユ | キ | ド | ケ |
| カ | ラ | メ | ル | ■ | ラ | オ | チ | ユ | ー | ■ | イ | ン |
| ■ | サ | タ | ■ | サ | イ | ン | ■ | リ | ■ | ヤ | ■ | ス |
| ニ | ■ | ル | シ | ー | ダ | ■ | ク | サ | ヤ | キ | ユ | ウ |
| シ | テ | ■ | ク | ロ | ー | プ | ■ | カ | ミ | ソ | リ | ■ |
| ■ | ト | ウ | ル | イ | ■ | ラ | ク | ザ | ■ | バ | イ | ス |
| ナ | ラ | ■ | ウ | ン | メ | イ | ■ | キ | レ | ■ | カ | ジ |

### 11月号の答え:八咫の鏡

11月号のクロスワードパズルのA～Pを順に並べると、

**カグラケノシユゴスルジンギハナニ**

と、なります。

京や庵より落ち着いた雰囲気なのは、封印を守るという家の性質も関係あるのかな?

## 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「1月号クロスワード」係

締切りは1月9日(必着)

正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

# 読者通信欄 パオパオカフェへようこそ！

## 大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

**KOF'95で勝利し、結婚!!**
**幸せを運ぶKOFに感謝！**

今年もKOFが出ました!! 私は『KOFシリーズ』に数々の思い出があるので、すご～くうれしいです♡

今年の春に結婚したんですが、実をいいますと、主人との出会いはKOF'94がはじまりだったんですよ！ ゲームセンターでKOF'94をプレイしていた時に乱入してきたのが主人でした。

当時、ケンスウの技を勉強中だった私は、なかなか神龍天舞脚が出なくってボコボコにされ、両替の嵐!! その時に「なぁ～、ケンスウで何がしたいわけ？」と聞かれ、ズーズーしくも出し方のコツを聞いてしまった…。

それ以来、顔を合わすたびに「リベンジ!!」と挑み続けたのがきっかけでした。

そして'95では、「お前が俺に勝てるようになったら結婚しようか」とのこと!! 昨年末に見事私のリベンジは成功し、約束通りになりました。

'96では私も名字が変わり、ゲーセンにいくこともなく、結婚指輪の代わりに買ってもらったネオジオCDZで、毎日主人と仲よく遊んでいます。

こんな出会いをくれたKOFとSNKにとても感謝致します。将来子供ができても親子で遊びたい…ネ！

KOFは幸福を与えてくれる、天使のようなゲームです。だから…KOFよ、永遠に!!

★PN／やがみん（兵庫県）

編：ご結婚おめでとうございます!! それにしてもすごいですね♡ '94でお2人が出会って、'95で結婚をかけて勝負！ '96では夫婦仲よく家でゲーム…なんて、めったにない話ですよ。来年の'97には親子3人でゲームかな？ これからもお幸せに♡ （稲葉）

**これからは渋い女性の時代！**
**オバサマキャラを出して!!**

ネオジオはオヤジキャラに恵まれた機械である。タクマ、ギース、柴舟、エリック、J・カーン、雲仙といったあんばいに数えたらキリがない。

しかし、オバサマキャラはというと…ほとんど皆無に等しい。出てくる女性キャラはどいつもこいつも16とか18とか、野茂選手の奪三振記録のような年齢のキャラばかり。画面に出てきた30代以上の女性キャラは真サムの楓（半蔵夫人）ぐらいで、あとは全然

## パオパオ賞




★PN／ケロケロ斉藤（愛知県）
ああ、メタスラ！ メカもキャラもイイ感じで、ハマるよな－ホント。しかし朝までメタスラとは気合入ってますな！



●PN／さかくら弥月（大阪府）
寒い雪の日も、コンルと仲よしのリムならきっと大丈夫！ なのかな？ 見てる方が寒いんだけどね。




●PN／さら（奈良県）
なんかすごいカップリングだねえ。誰をおしおきするのかな？ やはりオロチの人ですか？ ちづるの指がちと怖いやね…。




●PN／砂河せん（東京都）
いやん、カイザー超カッコいいっ。しかも兄貴の部下を取っちゃったのか？ 後ろで兄ちゃん泣いてるぞ！




●PN／椿蘭丸（北海道）
わくわく7だあ！ みんなプレイしてるかい？ 麦ちゃん超カワイイぞ。もちろんまるるんも♡ ゲーセンいくしか。

いない。人気投票でも同じ。なんなんだ、これは。30代以上の女性は価値なしとでもいうのか？　オヤジはよくても、オバサマキャラはいけないのか。これではまるで前近代的な男女差別ではないか。オバサマキャラ加入のメリットとして、30代以上の男女をネオジオに引っ張り込めることを挙げたい。例えば格闘ゲームで親子連れで子供が次々と敵を倒していくなか、父親の目線を釘づけにするような渋い演歌歌手のような女性キャラがいてもいいのでは。
　これからはキャピキャピルンルンの女性キャラではなく、渋い女性キャラの時代ではないでしょうか。『ロンバケ』の例もあります。結構いけるかもしれません。
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：そうですね。確かにオバサマキャラっていないですね。どうしてかな？　若者やオヤジにはない圧倒的なパワーで、バランスが崩れるからかも。"山動く時"でしたっけ？　女は強いのですよ。（稲葉）

## KOFアニメ化反対！マイナーファンがかわいそう

　KOFのアニメ化を希望している人は多そうですが、僕はアニメ化されるのが不安です。なんでかっつーと、格ゲーがアニメになると闘うシーンで、必ずといっていいほど主人公クラスのキャラが勝つじゃないですか。そうすると僕の愛するアテナさんがすぐに負けちゃいそうで嫌なんだもん。もしアニメ化するんだったら、アテナさんをいじめないでね。
●PN／アテナの鉄人（東京都）

編：アテナちゃんも立派な主人公クラスじゃないですか！　ファンならそんな弱気なこといっちゃダメですよ♡
　でも本当にマイナーキャラのファンの人は、そのへんかなり不安かも…。（稲葉）




●PN／TOMO（北海道）
クールで一匹狼の彼。しかしカッファン氏がこんな不良（死語・失礼）の子孫を見たら、やっぱり更生させようとするのかな…。




●PN／水海詩紗（山口県）
かっわいいサンタさんから愛と希望のプレゼント。これも「クリスマスは好きな人と一緒に♡」なのかね、拳崇くん…。




●PN／真山巧（岡山県）
火月イイよなー。ちまたで「弱い」とかいわれてるけど、技もカッコイイし使う価値アリ！　私物化は…怖いお姉サマに気をつけよう。



●PN／乙姫英秋（京都府）
お待たせしました。スラッシュかっこいいんだよね。ティセもかわいいうえに強い！　しかしこのゲーム、普通の人間少ないよな…。

# 裏技コーナー

## 謎の1人クレイドル&エルボーをガード（K・O・F'96）

　クラークの必殺技の「フラッシングエルボー」は、必殺技投げのあとの追い討ち専用技なので、画面端以外なら必ず当たるのが普通。しかし、アテナならガードすることができるのだ。
　やり方は、シャイニングクリスタルビットの消える瞬間にクラークがローリングクレイドルを決める。すると、技の3回転目くらいでアテナが外れ、クラークが空しく一人でゴロゴロ転がる。そして、クラークがフラッシングエルボーを出すと、起き上がった直後のアテナは「逆ガード」で防御することができる！　しかも、ちゃっかり一回けずっているのだ。
　結構笑える技なので、ヒマな人は試してみて下さい。ちなみにカセット版で確認しました。
★PN／デレスケの弟子（埼玉県）

編：こりゃ面白い！　さすが裏技の宝庫シャイニングクリスタルビットといったトコか。
　アテナがダウンしているのに一人で転がるクラーク…。そしてフラッシングエルボーがガード可能とは…。96は奥が深いぜ！！　へ〜イ、任務完了!!

## 永久ヘブンスゲイト!?（K・O・F'96）

　はっきりいって裏技というより「バグ」に近いと思いますが、見た目はかなり面白いので紹介します。
　マチュアVS大門にする。やり方は簡単、大門の地雷震が決まる（地面に手がつく）と同時くらいにヘブンズゲイトでつかむと、そのまま画面をウロウロしていたり、画面端でウニウニ動いていたりする。体力ゲージは減らず、タイムオーバーになるとそのまま画面停止状態に。こうなるとリセットボタンを押すしか手がなくなる。タイムオーバー以前であれば、マチュア側がレバーグルグル+ボタン連打で元の状態に戻ることもある。大門側だとどうすることもできない。
●PN／木耳影二（栃木県）

編：地震と月に続く、読者投稿の地雷震相討ち裏技。
　たろマンと試してみたところ、技成功後に画面端でヘブンズゲイトのポーズのままウロウロしはじめ、マチュア側が攻撃ボタンを押したら、いきなり爆発！　しかも、そのラウンドでもう一度ヘブンズゲイトを決めたら、空中で大門が爆発（ドクロの気柱ナシ）してしまった…。

## 地震とクレイドル（K・O・F'96）

　KOF'96のバグ技…だと思います。やり方は、大門とクラークで、大門が地雷震を使い、地面を叩く瞬間にクラークがローリングクレイドルでつかみます。すると…。口では説明しづらいのですが、おかしな現象が起こります。
　2キャラがくっついて、大門の方は操作不能、クラークは移動とパワーためはできるが攻撃が当たらない。タイムオーバーになっても終わらず、大門がただもがいているだけとなり、リセットするしかないようです。
●荻田信弘さん（福岡県）

編：また地雷震と相討ちネタがきてしまった…。96で裏技を探す時、アテナとクラークと大門が必ず使われるような…。しかも、どれも面白いという…。
　今回紹介した裏技のほかにも何かあるかな〜…と思い、ゆ〜ちと探したけど、地雷震で相討ちを利用したネタとしては、ユリちょうナックルで相討ち、リョウの極限流連舞拳で相討ち、バイスのディーサイドで相討ちなどがあったが、あんまり面白くなかった。
　こうなったら読者様の力で、ほかのキャラでも裏技あったらゼヒ投稿してネ。（伊丹）

**オープンテラス**　11月号の『留年エンドレスダメ男』の件で、ライフルで狙撃されかけたので訂正します。京の「R.E.D.KicK」は"立派偉い伊達男"の略とします。ごめんね京ちゃん。●PN＝名称未定一号（宮城県）／おっ、あの時の！　狙撃されかけたって？　大丈夫だった？　じゃあこのハガキを採用することによって、名称未定一号さんの命は救われたってことだね。ほほほ。（編）

**オープンテラス** 投稿のため、ネオジオフリーク編集部の宛先を書いていたら、「SKビル」を間違えて「SNKビル」と書いてしまったっ！ これで宛名シールや封筒をダメにした人は私の他にもいるはずだ（断定）！ ●PN＝くちばたつし（石川県）／いるいる！ 間違えたまま送ってくる人もいる！ ちゃんと配達されるんだね。郵便屋さんってスゴイ！ 自分も最初間違えたなぁ…。（編）




# 今月のコンビネーションアタック

**ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。**

## Y.S.NAVYさんに同感！ ネオジオが安くなって万歳！

そう、この頃のネオジオは本体ともども値段が安くなってきている。悪い意味で捕えるとバカにされているようだが、いい意味で捕えれば安くなってよかったと思える。

私も前から欲しい欲しいと思ってはいたが、なかなか買えるような値段ではなかった。

しかし、現在では小遣いがたまったこともあるが、自分で買えるような値段にまでさがったからうれしい♡ 本体と同じように、ソフトの方もやっぱり安いです！

私もこれでネオジオを購入し、家で遊ぶつもりです。

Y.S.NAVYさんのいうように、あなたも家でプレイして見ませんか？

●PN／干しがき（大阪府）

編：マジドロ2にハマり、本体ともども買ってやりまくりたいという干しがきさん。この本が出る頃には、もう手に入れてるんでしょう。

値段が下がったことで干しがきさんみたいにネオジオにハマり出す人がいるなら、悪くないかも。（蒲地）

## ここらで一発、SNKさん！ リメイク版を出して!!

SNK様の格ゲーを餓狼伝説から今までプレイしてきて思ったのですが、最近飽きるのが早くなってきてるのです。かつての餓狼SPのように、1年も2年もプレイできる作品が正直いってない気がします。それは単に慣れだけではないと思います。餓狼SP、真サム、KOF'95のシステムは今でも捨て難いものだと思うからです。

そこで考えたのですが、家庭用限定としてリメイク版を出すのはどうでしょうか。まったく新しいゲームを作るとしたら何年もの時間と労力がかかりますが、既存のシステム、グラフィックに新キャラや新技を加えたものなら1年くらいでできると勝手に思ってます（間違えていたらゴメンナサイ）。

昔のゲームをベースにして、キャラや技の追加や、世界観が壊れない程度のオープニングやエンディングや背景の追加変更で、もっともっと楽しめる作品になると思うのですが、ダメでしょうか？

リメイク版！ ここらで一発、家庭用に力を入れて…どうでしょうかSNK様!? 読者の皆様もこの案どう？

●PN／PN（東京都）

編：いいっスね。リメイク版流行ってることだし。昔のゲームが現代の美しいグラフィックで復活したら最高だ。

リメイクじゃなくても、昔のゲームいくつかを1枚のCDに納めたものでもいいな。

……でもなんかそういうのPSかSSで出る予定だったような…。こわっ。（蒲地）

## 設定の矛盾だけでKOFを見捨てるのか!!

毎月このコーナーを読ませてもらっていますが、KOFシリーズに対する文句が多すぎると思います。

少し疑問に思うくらいなら僕にもありますが、「設定に少し矛盾がある」ということでそのゲーム自体をも見捨てたという人までいるということを知った時に、僕は「この

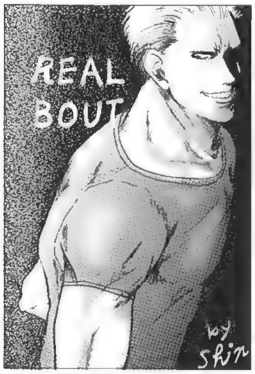


●PN／ナオザエモン（静岡県）
レオナの人気、とどまるところを知らず。女性ファン多いんだよ、ホントに。今さらだが、この子の髪ってなんで青いんだろ？



●PN／利光メグミ（長崎県）
うひょー、お似合いだねえ。2人とも元気に登場で、ファンは大喜びじゃ。11月号ではPN間違えて本当にゴメンナサイ！


●PN／青いつき二葉（栃木県）
ロサじゃい。この目つきがいかにも！ でいいカンジ。彼女の腰の辺りがすごく気になる今日この頃。あれって下は…ぐはあっ。



●PN／Shin（大阪府）
山崎さんだー！ この瞳がステキっ。やっぱり左手はポケットの中なのね。また会える日が楽しみや。あのサドマゾ…♡

# キャラ♡レター

KOF'97へ向けての

ささやかな願いごと

あなたはきっと「余計なことはするな」と嘲笑うのでしょうね。

けれど私は願わずにはいられないのです。

どうか許して下さい。

神様、どうぞ、あの人を救って下さい。

あの人の心を。

紅蓮の炎があの人を焼き尽くす前に。

私には、あの人の悲しい未来しか見えないのです。

自らを破滅へと導くような、あの人の姿を見ているのがつらいのです。

神様、どうぞあの人を救って下さい。

あの人の魂を。

できることなら、真紅の炎があの人を焼きつくすためのものでなく、希望の光を与えてくれるものでありますように。

★PN／くちばたつし（石川県）

編：八神 庵へのキャラレターでした（多分…）。最後の一節に、何か崇高な響きがあって、感動してしまいました。神様の部分をSNK様に代えてもいい…と書かれてましたが、そうするとちょっと興ざめかな…？ っていう感じがするようで。そのままにしました。でも、庵がもし常人のような価値観を持ったとしたら、それはそれで、ちょっと俺じゃないかな？ という気も少し…。（稲葉）

## ゲーニッツのヒゲは伸ばしてるの？無精？

牧師へ

あのさぁ、40過ぎのオジサンにこんな事いうのも何だけど、貴方のヒゲは無精？ それとも伸ばしてるの？

少なくともその疑問が、17、18の小娘の心をがっちりつかんだなんて、貴方は知りもしないだろうけど。まぁ、いいけど。

でも貴方に会うにはけっこう時間がかかるのよね。最近はすぐに日が暮れるし、私も家に帰らなきゃならんのに…。なんで歩く時に、頭さわるの？ 別に構わないけど。

まぁ、気が向いたらいつか賛美歌でも歌ってよ。貴方意外と上手そうだし。

それじゃね。また、明日。手加減してね。

●PN／杜結良（佐賀県）

編：ゲーニッツは結構人気が高くて、意外…というとファンの方に失礼ですが、やっぱり意外ですね♡ 最初はちょっと、これまでのキャラクターとは雰囲気が違うので戸惑いましたが、最近はしっくりくる感じで、私も密かにいいなと思うようになりました♡ まぁそれにしても、もう一方のボス、ちづるの仕草ってかなり…、って感じじゃありません（笑）？ 私は好きですけどね。（稲葉）

人はSNKが本当に好きなのだろうか」と思いました。'96にギース、クラウザーが登場したくらいで何もそこまで…。
それに、KOFシリーズは'94の頃から〝夢のバトルにチームで挑め!!〟なのだから、何が起こってもよいのです。そう、これは夢なのだ。夢の中では何でもできてしまうのです（かなりキツいかな?!）。
★PN／OFF（栃木県）

編：まあ、特に'96なんかキツイ意見が多いんだよね。それくらいで何もそこまで…と思う気持ちも分かるが、こだわる人には〝夢のバトル〟の一言では納得できないんだろうね。（蒲地）




●PN／蒼桐瑞姫（大阪府）
うひゃー、網タイツっ。で、やっぱり腕と背中にはアレですか。う～ん、お姉サマ素敵っ。満月の夜に会いたいよおっ！




●PN／里見小雪（兵庫県）
CMまでアリガト♡　設定がまたヨイのよね～♡　動きもイイし、このゲーム買いでっせ。って商売人になってどーする。



●PN／橘花梨（福島県）
おしおき娘は健在じゃ！　リボンがヨイよな。しかしひょっとして本命は閑丸かい？　浮気はいかんよ…人のことといえんケド。




●PN／はむすた太郎（東京都）
この画面見た瞬間、爆笑でした。コレ、ステージ衣裳なの？　どんなバンドだろ…。ちなみに編集部では『番長』と呼ばれとりマス♡

## メーカーへの要望&質問

ワールドヒーローズで質問があります。
私はキャラクターのイラストが好きなのですが、このゲームのイラストレーターは誰なんでしょうか?「2JET」から変わってると思うのですが…。
詳しい情報を教えて下さい。お願いします。
●PN／チョップリフター（山口県）

ワールドヒーローズで原画を描いて下さっているイラストレーターの情報は…。
★さいとうつかさ氏
WHⅠ・WH2のイラストレーター。イラストレーター兼漫画家。色々なゲーム雑誌で活躍されています。
★るりあ046氏
WH2JET・WHパーフェクトのイラストレーター。CD版Ⅰ・2のジャケットイラストも描き下ろしていただいております。（ADK広報）

…………………………

ADK様、どうか1997年度はワーヒーシリーズの最新作を出して下さい。
早く良子さんを使ってバンバン投げたい！　で、その最新作で空中巴2段投げを復活して欲しいです。
自分にとってワーヒー（特に良子）は生命線のような存在なので、なくなったら僕は死にます。良子さん、早く僕の存在に気づいて～。
●PN／出雲良子の許嫁（埼玉県）

残念ながら現在のところ未定です。（ADK広報）

## Q&A

編集部の皆さんに質問です。KOF'96の紅丸コレダーには追い討ち攻撃がありませんか。対CPU戦で何度か使われたことがあります。
自分で出してみようとして、いろいろ試しましたがどうしても追い討ち攻撃が出てくれません。どうか追い討ち攻撃のコマンドを教えてください。
●PN／錦（奈良県）、他多数

はい、あの紅丸コレダーのあとにやってくるキック攻撃ですね。
実はあのCPU紅丸が使う疑惑の追い討ち攻撃は、CPU専用の技でしてプレイヤーはどういう手段を用いても使うことができません。
多くのプレイヤーがあの技に悩まされているようですね。
恐らく、容量の問題であの疑惑の技をけずるはずだったのに、何らかの理由でCPUだけに残って発売されてしまったんでしょう。
CPUだけにあるのは卑怯かもしれませんが、そこはテクニックでフォローして闘いましょう。（平田）

…………………………

サムライスピリッツ天草降臨で質問があります。たま～に必殺技とかが多段ヒットするんですけど、あれはどうやるんですか。
ガードをしていてもガンガンけずられてしまって超悲しいです。助けてアルゴマン！
●PN／大門同好会（東京都）

残念ながらNF編集部にはアルゴマンはいません。しかし、このような不届きな質問にも親切丁寧に答えるのが我が編集部のもっとー。きちんとお答えします。
必殺技が多段ヒットするのは、怒りゲージがMAXの状態になった時です。ただ、多段ヒットするのは一部の必殺技だけで、例えば修羅シャルロットのトライスラッシュなどがそれです。（平田）

## 読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。
概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74～50%）、▲＝ちょっと苦しい（49～30%）、△＝ほぼ無理（29～10%）、×＝絶望的（9%未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印には大きな差がつきます。
なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

| タイトル（ジャンル）　メーカー | ポイント | 可能性 |
|---|---|---|
| ①サイコソルジャー（アクション）　SNK | 464P | ▲ |
| ②天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン | 413P | ○ |
| ③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ | 358P | △ |
| ④怒シリーズ（アクション）　SNK | 251P | ▲ |
| ⑤アテナ（アクション）　SNK | 248P | ▲ |
| ⑥ぷよぷよシリーズ（パズル）　コンパイル | 217P | △ |
| ⑦シャイニングフォースシリーズ（RPG）　セガ | 204P | ○ |
| ⑧へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト | 183P | ◎ |
| ⑨大戦略シリーズ（シミュレーション）　セガ | 172P | ○ |
| ⑩闘神伝シリーズ（格闘アクション）　タカラ | 159P | △ |
| ⑪クイズ迷探偵ネオ&ジオ*（クイズ）　SNK | 156P | × |
| ⑫ストリートファイターシリーズ（格闘アクション）　カプコン | 136P | △ |
| ⑬ガーディアンヒーローズ（RPG）　セガ | 130P | ○ |
| ⑭アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）　ビデオシステム | 129P | ○ |
| ⑮マジカルドロップ（パズル）　データイースト | 103P | ▲ |
| ⑯パズルボブル2（パズル）　タイトー | 98P | △ |
| ⑰恋こいしましょ（花札）　ビスコ | 95P | ○ |
| ⑱ボンバーマンシリーズ（エトセトラ）　ハドソン | 74P | ◎ |
| ⑲ソニックウィングス（シューティング）　ビデオシステム | 65P | ▲ |
| ⑳鉄拳シリーズ（格闘アクション）　ナムコ | 61P | △ |

*印はCDのみの移植希望。

**オープンテラス**
オレはリアルバウトの山崎とサムスピの破沙羅をみて思わずこうつぶやいてしまった。「SNKってSM系…」。ぷぷっ、我ながらおもしろいダジャレ!!　KOF'96のバイスとマチュアをみてもこのダジャレを思い出してしまう。
★PN＝戦国卍丸?（福島県）／俺もそーね。どっちかってーとSの方が多いよね。まぁ、格ゲーにMは向かないだろうな。攻撃されて喜んでちゃ試合にならないもんね。（編）

確かにバイスのディーサイドはヤバイが、11月号・P37の、クラークがゲーニッツにSABを仕かけている写真で、クラークのつかんでいる所が……。男同士だろっ、オイッ……!
●PN＝TOMOっつ（和歌山県）／うっ、気がつかなかった…。スゴイことになってるなぁ。バイスと違って、「おりゃ！ 力一杯！」って感じでかなり痛そうです。はい。（編）



# 今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

あえず歌うポイントとして、「」内のセリフは声のトーンをさげてゲーニッツ風に歌えばとってもナイス♡ さぁ、みなさんも'96の替え歌をどんどん作っちゃいましょ♡
では、そろそろ頃合なので…お別れです！
●PN／特殊部隊ヤマザキ（山口県）

編：なぜか今月は『My Love』の替え歌ネタが非常に多かったです。
このハガキの採用ポイントはやっぱり〝頭のカレーパン〟と〝召されてよはやく〟かな。あのゲーニッツの頭をカレーパンに例えるセンスが最高です♡（稲葉）

## 麻宮アテナの歌うゲーニッツに捧ぐ歌!!

というわけで、ワタクシもアテナの『My Love』でいっちょう替え歌作ってみました。
キャラはゲーニッツ。タイトルは〝嵐の牧師さん〟です。

**無精ヒゲの牧師さん**
**彼の好みはキノコなの**
**頭のカレーパンもおいしそうなのに**
**餓狼に似た人がいたような気のせいかな**
**吹き荒ぶ風を使い**
**「お・わ・か・れ・です!!」**
**GOENITZ**
**もう止まらないの**
**飛び込めば「そこですか?」**
**いきなり八稚女使ってるし**
**召されてよ　はやく**

いかがでしょうか？ とり

## KOFのメンバーが野球チームを結成!?

今年のプロ野球は本当におもしろい。
ところで、野球中継を見ながら思ったことがあります。〝KOF'96のメンバーが野球選手だったら…〟。
そこで、私はキャラクターの性格や行動からこんな風に考えてみました。

**京**：入団後1年目から主力投手の仲間入り。大勝負になればなるほど燃える「炎のエース」。
**テリー**：打、走、守にすぐれたベテラン野手。人気、人望ともに高く、チームのまとめ役的存在。
**アテナ**：歌って踊れる「一番バッター」。〝振り子打法〟ならぬ〝サイキック打法〟で、シーズン200本安打を目指す選手。
**ユリ**：打、走、守に関して、高い素質はある。が、ややムラっ気があり、相手をナメてかかることが多いプレーヤー。
**レオナ**：ピンチになってもポーカーフェイス。キレのある変化球でバッターを封じ込めるリリーフエース。
**チャン**：三振が多く、信頼はできないが、当たれば必ずホームランという、両極端なパワー選手。
**舞**：蝶のようにファインプレーを連発し、蜂のように走者を刺す。こんな言葉が似合う野外選手。
**庵**：打、走、守いずれも高い素質を持っているが、チームプレーを嫌う選手。乱闘で退場になることも非常に多い。
**クラウザー**：剛球を武器に三振をバッタバッタと奪うピッチャー。しかし、気位が高く、



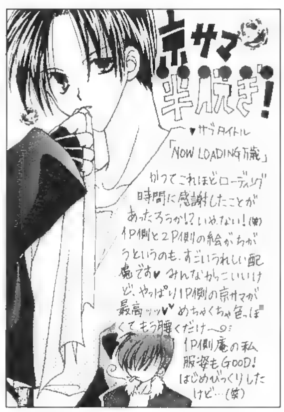

●PN／影山さおり（埼玉県）
閑丸健在でよかったねえ！ ココにも喜んでる人いるケド。「ごめんなさい」の声がイイよ。でもさっさといっちゃうキミが好きさ♡




●PN／あじ・ちきん（広島県）
使いたい一っ！ EDだけなんてもったいないよお。やっぱ妹も棒使いなのか？ 兄より強かったりして…シャレならんて。




●PN／スタ公（東京都）
この斧、まちがってささったりしたらどうすんだろ。ハヤテが超カワイイよ。こんな人形欲しいなあ…。




●PN／海里とおる（福岡県）
こりゃ鼻血モンですわ。いきなり悲鳴あがったもんな。誰とはいわんけど。どーせならもっと見せてくれよ。俺だって見せてんのにさ。

### 努力するか?!




これはナイス！ 編集部内でも大ウケ！ 確かに草薙くんって技多いし、技名わけ分かんないしで…苦労してるのね。通常技の名前も難しいからね。ご苦労様。

●PN／機械魚（宮城県）

### 棒を使う人




2本の棒をつなげて持ってビリーのマネしてるのね。ビッグかわいい～♡ でももっとかわいいのはギースだね。ビリーがいないと寂しいのかい？ EDまで我慢しなさいっ！

●PN／砂川せん（東京都）

コーチともめることもしばしば。

その他にも、〝豊かな経験と陽気さで、ピッチャーを支えるベテラン捕手〟のラルフ。〝バックトスなどの華麗なプレーでファンを魅了するショート〟のアンディ。〝さわやかな表情をしながらも、平気で隠し球をやっていそうなファースト〟のキム…と、色々考えてみました。もしこんなチームがあったら応援してみたくなりますよね。みなさんはどうですか？

★PN／バブルガムセイバー（愛知県）

編：キャラの個性をよくつかんでるって感じ。応援したくなりますね♡

それにしても強そうなチーム。もし乱闘とかになったら必殺技が飛び交って大変そう…。（稲葉）




●PN／ジョナサン仙愁（北海道）
1週間に1回しかゲームできないそーで…。受験生は大変だね。春になったらやり放題でっせ！ 頑張れ、全国の受験生！




●PN／森本レオナ（東京都）
カッコイイ～♡ この瞳がとってもイイ感じ♡ しかし俺の首のベルト見てると、きゅっと締めたくなるのってワシだけかの～。



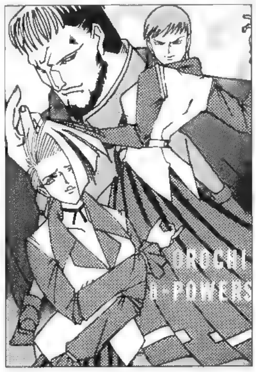

●PN／三色むい（福岡県）
う…もう何もいえません。その通りっ！ なんていったら抗議きそうだし。…彼の下着？ そりゃもーフンドシ確定！ ウソです。




●PN／ミカ・ハッキネン（岐阜県）
いや、元々「うっふーん♡」「バッキューン♡」の人ですから。'96の彼女は確かにハジけとったなあ。来年は出場してるといーね。



●PN／きりしま成子（東京都）
…すいません、春デス。あったかい空気に包まれて、楽しくプレイしようじゃないですか。パピィ超かわいいよお！ くれ！




●PN／青空のぼる（東京都）
指パッチン！ イカスよなー、アレ！ 超ムカつくけど。他のオロチの人たちも見てみたいよね。みんなヒトクセありそう…。




●PN／玲夢理亜（沖縄県）
自分のネタに自分でつっこむとは、なかなかやりますな。リボンがすっげーいいよ。しかしこの位置だと、頭にブッさしてるとか…。



●PN／維凪かのと（和歌山県）
線がとってもいい感じですにゃ。腰のラインがたまらないっ！ レオナちゃん、下は…うおう、鼻血がっ。

# こんな空耳

## カイザーの好物は『ユッケ』だった!?

KOF'96でクラウザーの勝ちゼリフ（1勝目）が「ユッケでな林さん」に聞こえる。

あと、ニジ・マスの雲仙の大獄殺弾の「落ちろ～」が「こんじょ～」に聞こえる。

●PN／へっぽこ大王（広島県）

編：1つ目はいや～もう笑わせてもらいました。なんじゃ、カイザーは焼き肉屋にでもかよっているんか？ もう1つの方はう～ん…。ってなことで、45点を進呈じゃ!!

## 悪い子はババビッとおしおきよ！

KOF'96のユリちゃんの「ババビッとやっつけちゃうぞ」を初めてゲーセンで聞いた時に、「悪い子やっつけちゃうぞ！」に聞こえた。

●PN／来見昇（大阪府）

編：そうか、ユリはKOFに参加しながら『悪い子』を退治して歩いてたんだね。でもなんか該当する人、多いよねぇ。この大会ってば…。いや誰とはいわないけどね、誰とは（笑）。そんなこんなで35点を進呈しちゃうぞ。

# 愛のてほどき

## 八神庵ファンに朗報!? 愚かな庵を召しあがれ♡

うちの田舎で売っているお菓子なんですけど、その名も『愚庵』!! 私も友人に教えてもらったのですが、う～ん、こんな身近にこんなものがあったなんて…って感じです。和菓子みたいな名前ですが、クリームサンドクッキーです。送りますのでみなさんで食べてみてください。

●PN／ヤオトメコ（福島県）

編：おいしかったよ～!! ありがと！ みんなでおいしくいただいたっス！

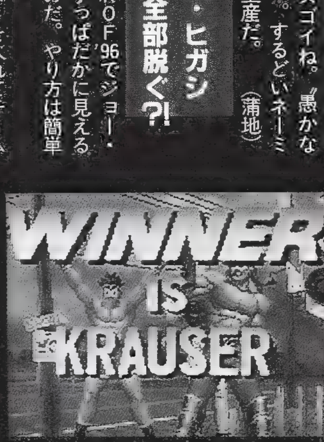
しかしスゴイね。〝愚かな庵〟って…。するどいネーミングのお土産だ。（蒲地）

## ジョー・ヒガシついに全部脱ぐ?!

なんとKOF'96でジョー・ヒガシがすっぱだかに見える技があるのだ。やり方は簡単であ～る。

まずジョーを入れてチームを組む。ジョーは2番手以降にして待機させておき、普通に戦う。そしてジョーの見える所で勝つだけでOK！ WINNER ISの下に出るキャラの名前でパンツが隠れて、すっぱだかに見えるのだ。

★片岡勝重さん（愛媛県）




編：…というわけで実際やってみたが、見えますねぇ。ついにやっちまった、って感じですね。しかも彼、かなりうれしそうに笑ってるし。編集部で証拠写真を撮ったんで、載せます。（蒲地）

オープンテラス 藤堂香澄様親衛隊会報 さあ！ KOF'97に藤堂竜白様を出場させて、香澄様と組ませてあげようではないか!! 日本中の親衛隊員よ、今こそ力を合わせるのだァー!! ●PN＝月見に一杯（新潟県）／おおっ、久々の香澄様親衛隊だ。ちゃんと活動してたんだね。'97出場希望キャラの募集は12月15日までだぞ。がんばれ。どうでもいいが、'96の2P香澄と1Pギースって親子みたいじゃない？（編）

**オープンテラス**

火月と蒼月の技を見て、「燃えろぉ!」とか「ここですか?」とかいった人は100人はいるとみた。●PN=名称未定1号（宮城県）／っていうか…いるねぇ。かくいう自分も思ったし、いいました。火月って、草薙 京とジョー・ヒガシを足して2で割ったようなキャラじゃない? 武器飛ばし技発動時に「スクリューアッパー」とかいってるし（空耳担当者から62点もらったぞ。わーい）。だめ?（編）




ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか?

編：ま、ネオジオのゲームはネオジオで遊ぶのが一番ってとこっスね。いわゆる次世代機って、やっぱり3D系が得意みたいだしね。

移植度判定は…ここではやめとこ。詳しくは巻頭特集を見るのだぁ!（蒲地）

## ちょっと浮気してみてネオジオのスゴさを実感

ネオジオは高性能だ。PSの「斬紅郎」をプレイしたが、少し処理落ちが…（中古ソフトを使ったせいだったら、ソニーさんごめんなさい）。ネオジオなら例え中古ソフトだとしても大抵安全だし、処理落ちなんてしないでしょう。

ただPS版はロード時間が少し短かったので嬉しい。

でももしネオジオが進化し、400メガまでいっちゃったりしたら、他機種じゃとても処理しきれないのでは? というより400メガいっちゃうでしょう、SNKさん?

余談ですが、「斬紅郎」に6時間もハマってしまった。他機種でも楽しいものは楽しいのだ。

●PN／我が輩にそのような物は存在せぬ（福岡県）

## アンネタンポフさんに賛成! 長いロード時間もまた楽し

11月号のアンネタンポフ様。私も、ネオジオCDの魅力は眼に優しいロード時間だと思いますが、眼に楽しいロード中の画面にもあると思います。

真サムライスピリッツのSD2頭身なんて爆笑もんだし、何といってもKOF'96は思わず見とれてしまいます（1P、2Pの2通りもある!!）。オススメの見所はバイス様のお



●PN／RURA（広島県）
アイヌのことは難しすぎて、無学なワシには理解不能。でもナコルルたちが育った環境だし、ファンの人は少し勉強してみては。うお、マジやな。




●PN／MIZUKI（兵庫県）
外伝の香澄ちゃんですね。'96でまたリョウに会えてよかったね。って、アレ世界が違うのか? 後ろに父ちゃんいるしなあ。




●PN／緋咲（愛知県）
私服の庵ですにゃ。ピアスまでしちゃってるのね。おしゃれサン♡ ところでタバコの煙って、庵の炎の色にちょっと似てない?




●PN／水稚たかね（福島県）
肉マンのどにつまらせちゃうキミが好きサ。2Pキムは子供連れなのだ。そのうち親子チームで出場したりして。親子で鳳凰脚…。

# タカの十番勝負

文／修羅騎士 鷹




## 第6発目：愚痴でスマン!!

今月はほんと愚痴だけなので、サラサラでいいから読んでもらえると嬉しいでしゅ。

### ●愚痴その1

ゲーセンによってボタン配置が違うのはみんなも知っていると思うけど、俺って不器用なので横1列の配列（SNK純正配列）でないとできないのね。言い訳だけど、それ以外の配列だとやりたいことができないし、すぐ負けるし…。蟹スポが横1列だったらなぁ。わがまま言ってスマン。

### ●愚痴その2

天サム出はじめの頃、某ネットで「修羅右京が前作と比較にならないほど強くなった。『真侍』のような感じ」と、こんなふうに書き込んであった。俺としては、キャラ性能の区別もできね～のか!?と思った。実際にロケ版もやったし、こういった嘘を〝いちいち書くな〟といいたい。他の人がこの書き込みを見て、上機嫌で修羅右京を選び…滅。ということになりかねないし。直接メール送ってもよかったけど、相手すんのも疲れそうだし…みんなはどう思う?

### ●愚痴その3

最近ゲーセンで、'96（京、アンディ、テリー）をプレイしていたところ、乱入された。対戦だ～い好きだからその時は嬉しかった。しかし、相手さんが選んだキャラは、まずじじい。この時点で「ハァ～」みんなもこんな経験ある?

### ●愚痴その4

天サム面白ぇ～。これは愚痴じゃないね。

今回はこの辺でバイバイなのだ。では、おやすみ。

## 友達募集中BY八神




そうねぇ、〝いおりん〟って呼ばれたいねぇ。いつまでも〝八神〟じゃ、イヤンよねぇ。バンドやってるんだから友達はいるんだろうけど、やっぱ友達もアレなのかね?

●PN/一条将臣（神奈川県）

## 裂・兄貴と私




長髪の挑発…。シャレかいっ!! '96のあの髪を見てると、長髪で挑発っていう気も…。しかしMAXになったテリー兄貴のゲージはどうなるんでしょーか?

●PN/くれあ蘭須（愛知県）

# ▶読者通信欄～パオパオカフェへようこそ！

・せ・な・か♡

熱いプレイ後の一時、手を休めてみましょ。せっかちはイカンよ、せっかちは。

というワケでSNK様。これからもロード中の画面に期待しております。

●PN／小笠原志保（宮城県）

私もアンネタンポフさんと同じ意見です。

ちまたでは長いとされるロード時間。しかし格闘で疲れた手を休めることもできるし、なによりあのきれいなロード画面を見ることも…！　斬紅郎の閑丸なんかもう…♡

はやくやりたい！　って思う時もあるけど、やっぱロード時間もいいね!!

●PN／唯奈操（青森県）

編：ロード時間万歳！　のハガキがなにげに多い今日この頃。世紀末で世知辛い世の中だけど、まだまだ捨てたもんじゃないねぇ。

「目に楽しいロード中画面」っていうのには納得。サムライキャラのSDも笑えたが、テリーが犬連れてアンディを追っかける、っていうのも笑えたなぁ。

KOF'96は最新だけあってかなり凝ってるよね。怒時代のラルフ&クラークも見れるし、1キャラに2パターン用意されてるのもグーだよ。（蒲地）

## ネオジオの代表作の一つ サムライの魅力にぞっこん！

突然ですが、自分なりに侍魂シリーズの魅力をまとめてみました。

侍魂シリーズの魅力は、何といってもあの張りつめた緊張感ではないでしょうか？　特に「斬紅郎」で背景が変わり、BGMが消えた時にゃ～大変ですよ。手に汗握り、斬るか斬られるか！　ちょっと動くと勝負が決まってしまう。もちろん他のゲームでも両者体力がお互い少なければ、ハラハラするでしょう。しかし、侍魂シリーズは違う！　殺すか殺されるかだ！　そんな感じがするのは僕だけですか？

僕は剣術居合術（真剣でワラなんか斬るアレね）をやっています。ヘタをすると自分の指が飛んだりしますが、剣を抜く時と納刀の時の緊張感がよく似ているんです。あの集中力というか精神力が侍魂からはビンビン伝わってくるんです。




●PN／祥吉（佐賀県）
お兄ちゃんですにゃ。個人的にはもーちょっと育つと嬉しいんですが、そうでない人の方が多いよね、きっと…。




●PN／和田みさき（兵庫県）
それじゃやっぱり風雲でもキム使いですか？　鳳凰脚は必見じゃ！　孫とかゆー噂もあるけど、実際ど～なんでしょ？




●PN／おさない春（兵庫県）
庵さんでしゅ。ユリがきれい～♡　花も似合うのね、この人。でもユリってちょっとHっぽい…いや、何でもありません。




●PN／つきなぎ梨紗（山梨県）
うおうっ、超カワイイ!!　まるるんの上に京が乗ってたら…セットでゲットじゃ。でも食っちゃイヤですよ。私が先♡　なんちて。

### キノコ行進曲




キノコチームは危険だね。ゲーニッツにおいしく料理されちゃうね。しかし…4コマ目の「食い改めなさい」っつーのはナイス！　食べ直し、って意味かな？

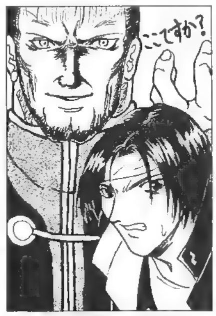
★PN／安藤裕真（千葉県）

### こんな場合の援護攻撃




…ビッグって。やっぱりタコだったんか…。それにしても、冷静なみなさんと対照的な庵の慌てっぷりがおもしろいっス！　はっきりいって庵に勝ち目なしですね。

●PN/あじ・ちきん（広島県）




●PN／天王紅蓮（埼玉県）
個人的にはお別れです！　ってやられんのがすげーヤだ。キノコ料理が好物って、ひょっとしてこの前にいるの食料…？




●PN／R.S.D.（東京都）
後ろのレオナがいいよ。いつも黙ってるけど、そんなコト考えてたのね。基本的にコピーは不可です。ヨロシク♡



●PN／寿翔子（宮城県）
心なしかちょっと育ったような感じのリム♡　いいねぇ～。なんかこの子、大人になってもあんまり変わらなさそう…。



●PN／合成洗剤イムる（岐阜県）
夕陽と月！　2人とも雰囲気出てていい感じ。しかしこの京、豊満な胸にはさまれちゃって、抜けれなくなったのか？　なーんて。

**オープンテラス**

KOF'96のジョーでケツ出してオラオラ～してる時に、バイスでディーサイドをやってみた。いまだに笑いが止まらん。オラオラ～！

●PN＝天獄極楽落とし（長野県）／いまだ衰えることのないケツネタ。オラオラ～！　と同時にユリちゃんで挑発するのもハマりすぎで、楽しいねぇ～。（編）

「サムライスピリッツ天草降臨」の羅刹・破沙羅を見た時の私と友人の呟き。私「ナスだねぇ」 友人「ナス〜!?」 以上。●PN＝緋紗閑流（宮城県）／ナスか〜。なんか分かる気もするが…。サムライって4色もあるからたまには"?"なのもあるよね。個人的にウケたのは灰色右京！ 今にも消えそうで笑える。カレーの王子様みたいな火月もウケるぞ。（編）

新作「天草降臨」も出たし、侍魂シリーズはまだまだ尽きない。これからだぜ！
★PN／玉川の川風（神奈川県）

編：おおっ、剣術経験者さんからのハガキだ。なんか説得力あるなぁ。

確かにサムライって怖いくらい緊張感あるよね。文字通り出血大サービスだし、まっぷたつになったり。

トリップできるってゆ〜か…他にはない雰囲気のゲームだよね。（蒲地）

## キャラと声優さんの意外性にびっくり！

覇王丸とアースクエイク、右京と幻庵…。似ても似つかないキャラを同じ人が演じているとはびっくりです。けど一番びっくりしたのは、野中破沙羅と橋本キム。

野中氏は庵ばりのキレまくりの声で京様のイメージをくつがえし、橋本氏はテリーとうって変わってあのシブイ声！ びっくりです。リアルバウトの攻略ビデオのテリーとキムは、まるで違う声優さんが演じているのでは？ と思うほどの熱演でよかったです。

EDでキャストを見たら、意外なキャラの意外な声優というネオジオ格ゲー。これからもユーザーを驚かせつつ、楽しませてください。
●PN／初芝真枝（千葉県）

編：あるある。京と破沙羅はかなり意外だよね。紅丸とチョイとか香澄とバイスってのもかなり驚いたけどね。さすがプロって感じだよ。（蒲地）




●PN／皇もとき（福岡県）
脱衣っすか！ 目のつけどころが違いますなあ、おねいサン。ふふふ。でもこの2人って何かお似合いだね。タッグ組ませたいっ。




●PN／高野蒼月（埼玉県）
難しそうなカオして、読んでるのは料理の本かい…。誰が作るんだろ？ 芸文社からこんな本出てませんよ。念のため…。




●PN／平次（栃木県）
これ超おかしいよ！ 殺そうとしといていうかぁ、普通？ 半蔵さん、カッコいいなあ…。ひそかに十兵衛がいい感じ。



●PN／小沢リヨン（大阪府）
うひゃー、カッコいいアテナですねっ。こーゆーの私は好きだよ。アイドルなんだし、いろんな格好見てみたいよね。やっぱり。




●PN／草薙けふ（大阪府）
閑丸、元気になったよねえ。前回が暗かったからな。何たって頭突きだよ？ 分からない人は今月号のシステム読んでね♡



●PN／OZI（新潟県）
風雲、新ヒロインですな。キャロルもかわいいけど、ロサもいい感じだし…。さみしいだろうけど、新しい風雲も楽しんでね♡




●PN／竜飛呼（愛知県）
これナイス！ ってゆーか、あれってやっぱりこう見えるよ。ひょっとして、私も手堅く紅丸ファンに殺されるのでは…。




●PN／軽井澤猛（埼玉県）
久々のシンクレア様♡ 相変わらずのナイスボディでいらっしゃる。もう冬なんだからおヘソ隠さないとおなかこわすよ。冬服着せないのはワイラーの趣味？

### 八神チームの謎




●PN/MIZUKI（兵庫県）

あんな美人のお姉さまたちとチームを組めた本当の理由はコレだったのかっ！ 耳ダンボのお姉さまたちがすてき♡ 庵ったらプレイボーイねぇ。

### こんがらがって、キュ♡




●PN/松本ハジメ（鳥取県）

こりゃイイ!! 紅丸ちっくなチョイが最高！ でも実際声優さんってこんな風にこんがらがったりするのかな？ バイス風香澄も見てみたいね。

# 投稿規定

## 各コーナーに賞品進呈制度導入！

## ″賞品稼ぎ″もかなり大歓迎!!

**【読者通信欄～パオパオカフェへようこそー】**

**＜大自然のおしおき＞**
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

**＜今月の隣人愛＞**
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

**＜今月のコンビネーションアタック＞**
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

**＜ネオジオの肖像＞**
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

**＜こんな空耳＞**
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

**＜裏技コーナー＞**
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

**＜愛のてほどき＞**
・技系以外のおかしな″ネタ&写真″を募集。秀作には賞品を進呈!!

**＜メーカーへの要望&質問＞**
・意見も受けつけてるよん。

**＜Q&A＞**
・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

**＜キャラ♡レター＞**
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

**＜モノクロイラスト＞**
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

**＜4コマまんが＞**
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

**＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞**
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

**＜移植希望ソフト＞**
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

**＜文通&募集コーナー＞**
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

**＜売買&交換コーナー＞**
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

**＜キャラクターランキング＞**
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

**＜オープンテラス＞（欄外コーナー）**
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

**【天晴】**
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

**【3パーセントの誘惑】**
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

**【クラブハウスコア】**
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを贈呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は98P。

**【読者創作ストーリー】**
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細106P。

**【ソフト人気ベスト10】**
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は97P。

**【新作ソフト期待度ベスト5】**
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切りは毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、ネオジオグッズです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

**〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。**

**オープンテラス** ″ネオジオCDライブツアー″今まで全部いってます。超おもしろいです。Ⅳやりますよね？ もしかして、Ⅳは64ビット機が出てて、″ネオジオCD64ライブツアーⅠ″だったりして。でも64は年内は出ないという噂も…。●PN=舞っちんぐ（京都府）／う、するどい！ でも64ソフト第1弾はレースゲームだという情報をキャッチしてるので、諦めちゃダメっチ！ ライブツアーⅣは来年春の予定！ （編）

# ネオジオ特選同人誌コーナー

## THE SECRET OBJECT





●KOF'96のオールキャラ本。'95のキャラなんかも出てきていてなかなかグー!!／B6／オフ／28P／500円無記名小為替＋宛名シール／〒501-62 岐阜県羽島市正木町須賀小松336 長尾美佐子（発行：芸亭&つばき庵）

## 氷の心





●閑丸とリムルルが中心の斬紅郎無双剣の本。2人のシリアスがいいぞ！／A5／オフ／44P／500円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒660 兵庫県尼崎市西難波町2丁目24-5 葵光裕（発行：臺桜）

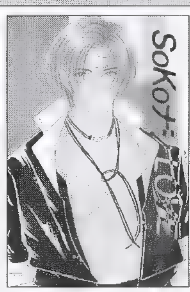
## 極楽ロック





●KOF'96のギャグ本。一応、オールキャラっぽいけど、庵が中心だ!!／B5／オフ／36P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒533 大阪府大阪市東淀川区豊里4-1-8-301 森本亜加里（発行：海岸墓石兄弟）

## SOKOナシLOVE

●八神チームと主人公チームが中心のKOF'96本。ギャグ中心かな？／B5／オフ／52P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒564 大阪府吹田市垂水町1-41-33 土橋雅江（発行：ばらばら隊）

## 月を見るたび思い出せ！






●KOF'96の本。オールキャラでギャグが中心です！／A5／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒466 愛知県名古屋市昭和区出口町3-50-403 山崎真希子（発行：乱舞友の会）

## RED CAP GUYZ





●ボガード兄弟が中心だけど一応オールキャラの餓狼シリーズ本。ギャグありシリアスありの1冊！／A5／オフ／52P／500円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒341 埼玉県三郷市彦成3-10-10-308 三輪恵美（発行：トマホーク・ベーゼ）

**オープンテラス**

「ジョーと五郎」といおうとして、「ジョ郎」とほざいてしまったイタリアンホットな自分に乾杯♡ ●PN=りういち南部（北海道）／「女郎」？ うそうそ。自分なんかギースとビリーを合わせて、「ピース」とか「ギリー」とかいって、編集部のデスク兼2代目大蔵省にヤキ入れられてます。そういや「テリーとアンディが混じってボビーっていっちゃう」っていうハガキもきてたよーな…？ 分かるような、分からないような…。（編）

# 文通&募集コーナー

●KOF、サムスピが好きな方、文通して下さい！ 特に天草四郎時貞、首斬り破沙羅が好きな方、お待ちしています。イラ交OK、返事確実です!! 20歳・女
〒275 千葉県習志野市新栄1-5-12 冨山直美

●格ゲー（KOF、餓狼、サムスピなど）が好きな方友達になりましょう。イラ交もOK！ 年の近い人なら男女問いません。仲よく楽しくやっていきましょう！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。17歳・男
〒521-03 滋賀県坂田郡伊吹町吉槻790 宮井秀規

●文通相手大募集！ 男の子も女の子もさみしー私にお手紙プリーズ！ ニンジャマスターズ、KOF大好きです！ 県内の方なら一緒にゲーセンへGO！ 12歳・女
〒972-01 福島県いわき市遠野町根岸白幡34-1 雲藤伴美

●KOF'96、斬紅郎などの好きな方、誰を使っていてもかまいません。お友達になりましょう。私はいろいろなゲームの話ができます。私に負けないゲーム通という方、連絡待ってます。よろしく。18歳・男
〒306-02 茨城県猿島郡総和町高野1852-2 羽部孝司

●山崎竜二さんラブラブな方、文通orイラ交して下さい。性別年齢問いません。ヨコシマからマトモな話までOKです♡ 初回のみ80円切手同封して下さい。17歳・女
〒791-31 愛媛県伊予郡松前町昌農内661-1 末松加代子

●格ゲー（KOF、サムスピ、餓狼など）の好きで好きでたまらない方、文通してもらえませんか。年齢性別まったく不問です。一緒にゲーセンいってくれるというあなたも待ってます。21歳・男
〒492-404 愛知県稲沢市増田西町144-2 草場博

●ジャンル問わずゲーム好きな方、コスプレやってたりやろうと思ってる方、お友達になって下さい。18歳以上の女性の方希望。切手不要。私はビリー、覇王丸、お姉様キャラが好きな主婦です。24歳・女
〒665 兵庫県宝塚市中筋9-1-1-8 中西恵美

●近場でゲーセンその他で一緒に遊んでくれる方を募集します。文通もOKです。返事確実。初回のみ切手同封でお願いします。男女不問ですが16歳以上の方、お待ちしています。17歳・男

〒321 栃木県宇都宮市御幸ヶ原町93-7 鎗水慎二

●私設テリーファンクラブ、会員様大募集！ 最近京や庵の人気におされてしまって淋しい！ というテリーFANのお嬢様方！ 是非一緒に熱く語りましょう!!（笑） 詳しくは80円切手+返信用封筒を同封にてお問い合わせを。
〒861-41 熊本県熊本市刈草町399-3 上村ゆかり

●とにかく格ゲー得意で大好きな方、ゲームは下手だがキャラへの愛は誰にも負けない方でも超OK！ 私は格ゲーなら何でも好きです。男女年齢一切不問。返事確実。17歳・女
〒575-17 大阪府四條畷市岡山東4-3 刀祢元子

●KOF、餓狼、サムスピなどの格ゲーの好きな方、一緒にゲーセンやイベントにいきましょう。県内、近県の方大歓迎です。楽しく遊びましょう。年齢不問です。23歳・男
〒824-01 福岡県京都郡豊津町田中495-1 西田学

●ゲームの好きな人で特にKOFが好きな人。文通&イラ交して下さい。男女年齢問いません。17歳・女
〒463 愛知県名古屋市守山区川村町309 安藤春美

●不知火幻庵、望月双角、チョイボンゲ、大門五郎に目がない人！ 私と文通しませんか？ 私は絵が下手だけどそれでよければイラスト交換もOK！ 14歳・男
〒510-03 三重県安芸郡河芸町上野1168-131 川口卓人

●格闘ゲーム中心サークル『大行進！ ヤクルトおばさん』では会員様を大募集しております。年齢性別は問いません。興味のある方は80円切手同封で連絡下さい。案内書を差し上げます。
〒985-01 宮城県塩釜市浦戸桂島字葛浦7 内海真枝

●とにかくADKのゲームが大好きな方！ 私と文通して下さい♡ たまにゲーセンにいきましょう。他のゲームが好きな方でもOKです♡ 男女、年齢不問です。16歳・女
〒651-11 兵庫県神戸市北区鈴蘭台北町6-8-23-2 松岡はつみ

●格ゲーが好きで特にKOFとサムスピなど、SNK格ゲーが好きです。もしよろしければ文通して下さい。返事書きます。20歳以上の方、お願いします。27歳・男
〒921 石川県石川郡野々市町御経塚-145-県営17-23 田村豊晃

●レオナまたはキングが好きな人、KOF&マジドロの話なら他のキャラでもOK！ 文通しませんか？ 近くの人なら対戦とかもしたいかも。男女年齢問いません。返事は必ず書きまする。14歳・女
〒352-112 埼玉県新座市栗原3-3-16 沖加奈恵

●SNKの格ゲーが好きで、アンディ、庵、京が好きな人！ 手紙下さい。特にアンディFAN求ム!! 毎回切手同封してくれる方大歓迎。イラストが入ってると泣いて喜びます♡ どーぞよろしくぅ♡ 16歳・女
〒299-55 千葉県安房郡天津小湊町天津120 野村慶子

●KOF、サムスピなどの格ゲーの好きな方、お手紙下さい。近くなら一緒にゲーセンで対戦しましょう。初心者もOK。男女年齢不問、別のゲームでもいいです。お手紙よろしくお願いします。17歳・男
〒971 福島県いわき市泉町黒須野字江越123 坂本佑樹

●KOFが好きで、特に拳崇&八神チームが好きな方、文通して下さい。男女不問です。17歳・女
〒463-14 愛知県名古屋市守山区町南26 小関亜希子

●KOF、サムスピ好きの方、文通して下さい。近場でゲーセンとかで遊んでくれる方、一緒にイベントにいってくれる方大募集。男女年齢問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。19歳・男
〒292 千葉県木更津市清見台南1-8-10サンセール富士見B102 中村仁

●KOF、サムスピ、餓狼など格ゲーの好きな方、私と文通して下さい。イラ交して下さるとうれしいです。他にも好きなジャンルがたくさんありますので、きちんとお返事に書きます。もちろん男女年齢不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・女
〒056 北海道静内郡静内町神森16-9 水田めぐみ

●格ゲーが好きな方（特にKOF）一緒にゲーセンにいきましょう。なるべく埼玉・東京に住んでいる方だとうれしいです。17〜20歳くらいの方、お願いします。20歳・男
〒349-01 埼玉県蓮田市西新宿5-43-5 大庭剛

●格ゲー（KOF、サムスピなど）が好きな方なら、男女年齢問いません。私と文通&イラ交して下さい。同県の方は一緒にゲーセンにいったりして遊びましょう♡ 一緒に同人やってくれる方も募集してます。返事確実ですので、まずはお手紙下さいね♡ 待ってまーす！ 22歳・女
〒861-12 熊本県菊池郡泗水町吉富250-140 井芹恵美

●KOF、餓狼、侍魂が好きな方、文通しませんか？ 僕は庵、テリー、ナコルルなどが好きです。いろんな話をして楽しくやりましょう。男女年齢問いません。お手紙待ってます。14歳・男
〒036-01 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田政輝

●二階堂紅丸ペーパー不定期発行配布中!! Vol.3まで出てます。お問い合わせは90円切手同封で。紅丸ファンの方、お友達になって下さい♡
〒834 福岡県八女市吉田1883-2 江口里英




# 売買&交換コーナー

●買い／ネオジオCDを5〜6千円またはCDZを2万円前後で。希望価格と支払い方法を明記の上、往復ハガキで連絡下さい。
〒381 長野県長野市徳間1-476-5 黒臼信之輔

●売り／KOF'96フラッグの京のみ庵のみをなるべく高価で。希望価格と連絡先を明記の上、ご連絡を。
〒734 広島県広島市南区出島2丁目11-21-302号 菊岡義人

●買い／ネオジオフリーク2・8・9月号（それぞれ美品・ポスター付）を。送料こちら持ち。希望価格を明記して、連絡下さい。
〒869-04 熊本県宇土市岩古曽町480 今村紀美子

●売り／CD版龍虎の拳外伝（限定版）、神凰拳、餓狼伝説を。希望価格明記の上、Wハガキにて。
〒271 千葉県松戸市岩瀬253 妹尾学

●買い／京サマか拳崇のモノ、特にポスター希望。できれば96のものを。NFのポスターでもOKです。希望価格、支払い方法を明記の上、連絡乞う。
〒239 神奈川県横須賀市舟倉町2022 鈴木明日美

●売り／ネオジオ本体（箱説あり）、コントローラープロ（箱説あり・美品）、メモリーカード、餓狼SP、真サム、斬サム、龍虎2を1万5千円位で。80円切手同封の上、まずご一報下さい。
〒444-36 愛知県岡崎市大西町南ヶ原19 岡本守敏

●買い／「まる子デラックスクイズ」を送料込み安価で！ 往復ハガキで連絡を!!
〒867 熊本県水俣市袋2662-2西の浦市住2棟302号 金子昌子

●売り／ネオジオフリークVol.1〜'96 10月号を。すべてポスター付、美品です。希望の号、希望価格を書いて往復ハガキでご連絡を。
〒529-18 滋賀県甲賀郡信楽町長野1384-100 菊岡拓也

●交換／あなたの「真サム」非売品テレカ・牙神幻十郎とこちらのナコルルを。未使用の品に限ります。80円切手同封で、ご連絡下さい。
〒338 埼玉県浦和市上木崎6-28-7 名古屋理絵




●買い／CD版「パルスター」を。美品希望。希望価格明記の上、往復ハガキにて。
〒920 石川県金沢市田井町11-7 高垣和夫

●売り／FCソフト「アテナ」（箱説なし）、ロバート・右京のフィギュアを。どちらかでも可。希望価格明記の上、往復ハガキで。高価優先。
〒333 埼玉県川口市芝2-5-3 加藤大樹

●交換／「龍虎外伝（限定）」「RB餓狼」「KOF'94」「ネオジオCDスペシャル」（すべてCD版で箱説あり）と、あなたの「トップハンター」「得点王3」「餓狼伝説」「ベースボールスターズ2」（すべてCD版）を。80円切手同封で連絡下さい。
〒438 静岡県磐田市二番町1-920 山田啓太

●買い／KOFのUFOキャッチャーのぬいぐるみ、KOF'95のスイング（共に京と庵）を希望価格で。かなり切実なので、どれか一つでも売って下さる方は往復ハガキで連絡下さい。送料は当方持ちです。
〒229 神奈川県相模原市横山4-4-3-6 谷口花名子

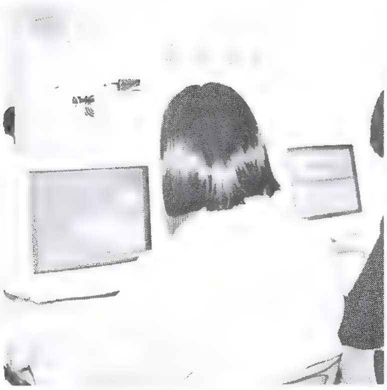
●売り／CD版「RB餓狼伝説」「真サム」、ナコルルのフィギュア（SDでない物）、テリーのステッカーをそれぞれ希望価格で。高価優先。往復ハガキでご連絡下さい。
〒399-86 長野県北安曇郡池田町大字中鵜782-22 藤沢拓実

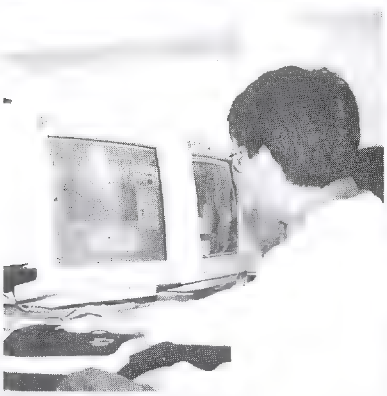
●買い／ロム版「リアルバウト餓狼伝説」を1万円位で。またはロム版「ワールドヒーローズパーフェクト」を7千円位で。なるべくお早めにお願いします。
〒192-01 東京都八王子市西寺方町435-91 中田順

# 完璧!コンピューターゲーム科

## 人気の秘密!6の理由とは!?

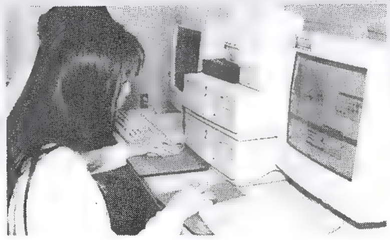
1. ゲーム制作に欠かせないアニメーション技術のノウハウが学習効果を倍増させる
2. 1クラスをさらに5～6人の開発チーム編成。全員に目が行き届く徹底個人指導
3. プランニング、グラフィック、プログラムと広い範囲の技術と知識を修得できる
4. 生徒の得意分野を生かした、条件のよい就職指導と就職後のカウンセリング実施
5. 激しいハードの進化に対応。常に最新開発マシンときれいな新設校舎での授業！
6. 適正学費。合理化の成功で同種の学校にくらべ、年間20～40万円もの低廉な学費





4月生 入学願書 受付中





## 最新開発マシンでの技術修得

・PowerMachintosh9500・PowerMachintosh8500・GATEWAY2000P5-200・GATEWAY2000P5-166・GATEWAY2000P5-133・GATEWAY2000P5-120・PC-9821V12・PC-9821V7・PC-9821Xe10・PC-9821Xa9・PC-9801BX2ほか周辺機器多数



## 授業は現場実践主義

この学院のCG科は、ソフト開発会社なみのマシン設備を整えていて、先生方も現役のCGデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。今はチームを組んでゲーム開発をしている。左は僕の最新作。（CG科2年在学・神田毅）



## 学院見学・入学相談・毎日受付

## 体験入学実施中

| | | |
|---|---|---|
| 12月14日・土 | 1月18日・土 | 希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話 |
| 2月8日・土 | 3月8日・土 | 学年（職業）希望学科を明記し予約のこと |

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。

'97年度生・願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

# 東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・[illegible]を明記、[illegible]円分切手同封で請求。

# 新作ソフト発売予定リスト
## （11月22日現在）

| タイトル | メーカー名 | ジャンル | 容量 | 発売日 | 価格 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **◆MVS** | | | | | | |
| BREAKERS | ビスコ | 格闘アクション | 210M | 12月17日発売予定 | 未定 | ?% |
| ネオ・ボンバーマン | ハドソン | アクション | 138M | 発売日未定 | 価格未定 | 100% |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 394M | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| **◆NEO・GEO** | | | | | | |
| ステークスウィナー2 | ザウルス | 競馬アクション | 178M | 12月13日発売予定 | 29,800円 | 100% |
| 得点王　炎のリベロ | SNK | スポーツ | 226M | 12月20日発売予定 | 29,800円 | 100% |
| わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | 容量未定 | 12月27日発売予定 | 29,800円 | 100% |
| ティンクルスタースプライツ | ADK | 対戦シューティング | 146M | 発売日未定 | 価格未定 | 100% |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 394M | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| **◆NEO・GEOCD／CDZ** | | | | | | |
| サムライスピリッツ天草降臨 | SNK | 格闘アクション | 378M | 12月27日発売予定 | 8,800円 | 100%-α |
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK | RPG | 容量未定 | '97春予定 | 8,800円 | ?% |
| 風雲スーパータッグバトル | SNK | 格闘アクション | 242M | 発売日未定 | 価格未定 | 100%-α |
| ステークスウィナー2 | ザウルス | 競馬アクション | 178M | 発売日未定 | 価格未定 | 100%-α |
| 得点王　炎のリベロ | SNK | スポーツ | 226M | 発売日未定 | 価格未定 | 100%-α |
| ティンクルスタースプライツ | ADK | 対戦シューティング | 146M | 発売日未定 | 価格未定 | 100%-α |
| QP | サクセス | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 80% |
| へべれけのペアペアウォーズ | サンソフト | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| 魔法塾 | ザウルス | パズル | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 394M | 発売日未定 | 価格未定 | ?% |

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

# 新作ソフト期待度ベスト5

## ユーザーの声

やっとまるるんに会える!! 一目惚れしてから数ヵ月、やっと会えるかと思うと嬉しくてたまりません。まるるんのダッシュを見るだけで、もう超幸せーっ!! って感じ♡ 家庭用も早く出してくれ〜い！ おうちでデートしたいの♡

PN／森の仲間たち（鳥取県）

わくわく7もついにMVSが出ましたねえ。発売前から一番人気とうわさされていたまるるんですが、やはりアーケードでも人気があるのでしょうか？

個人的にもとても楽しみにしていただけに、発売日決定は嬉しいです。誰を使おうかな…。（片山）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

やっぱり出るんですね、アレが！ そう、「餓狼伝説」シリーズですよ！

また舞のレオタード姿が拝める…いやいや、とにかくめでたい！ システムは変わるんだろうか？ そして、ギース様は復活するのか？ ああ、気になるっ。

情報、待ってます!!

PN／ぺんぎん（東京都）

今月号で紹介しましたとおり、正式なタイトルも「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」に決定しました。それにしてもNFの読者サマは目ざといですね。

残念ながらギースの復活はないようですが、旧作から3人も復活するし、スペシャルの名に恥じないモノ間違いなし！…かな？

続報、期待して下さい。（片山）

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 435P |
| 2 | わくわく7 | 121P |
| 3 | ネオ・ボンバーマン | 43P |
| 4 | ティンクルスタースプライツ | 38P |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 11P |

## こんなゲームあったらいいな

ネオジオ初のシミュレーションゲーム、その名も「狼たちの街（パクるな）」!! プレイヤーはギース、クラウザー、BIG、山崎の4人の中から1人を選ぶ。そして小さな組織のボスになり、組織を大きくしながらサウスタウンを制圧するのだ!! 薬、武器、賭博、暗殺、何でもアリ。そして一定の権力値まで達すると、KOFの開催権が得られる！ 収益金も人材も思いのまま。さらにドサクサにまぎれて、邪魔者をまとめて暗殺できる。

テリーたちの妨害をかわしつつ、対立組織をブッつぶし、サウスタウンに悪の独立国家を築き上げるのだ!!

まさに闇のシムシティ。これぞ真の趣味レーションゲームだ!! マジでやりたい。作れ。も一命令。

PN／？（京都府）

ネオジオで（というよりKOFで、かな？）シミュレーションゲームを出して！ というご意見は多いのですが、こういうご意見は初めてでは。

もちろん、各プレイヤーには部下がついているんですよね？ ビリーやお姉サマ方も登場するんでしょうか。ん〜、いい感じですね。

街一つを自分の手で仕切るだなんて、まさに男のロマン！ といったところでしょうか。

そのまま世界征服に手を出してみても、楽しそうですよね…。（片山）

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社
**ネオジオフリーク編集部**
1月号プレゼント係　行

| 希望プレゼント番号 | |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 氏名（フリガナ） | 年齢　　歳<br>性別　男・女 |
| 住所　〒□□□-□□<br>都道府県　　市区郡 | |
| | |
| 電話番号 | 職業　中学生　大学生　社会人<br>小学生　高校生　その他（　　　） |

# ネオジオフリーク1月号プレゼントはがき

**●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。**

1.今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

2.今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　)

3.お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④サターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他(　　　　　　　　)

4.ネオジオフリークへのご意見、ご要望

# コスプレコーナー 天晴

どんどん寒くなって、おかげで全然風邪も治らない。やっぱ冬眠すっかな？
とりあえず、今年最後の天晴スポットじゃい！ 気合い入れていくぜ!!

## キム・カッファン＆キム・スイル



●PN／キム・カッファン＝じいちゃん＆キム・スイル＝とうさん（埼玉県）
キム・スイル、コスプレ写真、1番のりじゃ。しかもカッファン殿もご一緒とな。どちらがタイムスリップしてやってきたんかのう。

## ナコルル



●PN／しずく（山梨県）
冬らしい写真じゃな。雪の中、わざわざご苦労じゃったの。袖から伸びた腕が、なにやら寒そうな感じがするが、若いとはよいことじゃ。

## バイス＆マチュア



●PN／バイス＝夕凪聖＆マチュア＝りうがけんし（神奈川県）
いつも同じポーズじゃつまらないから、お互いのポーズを交換して撮影したそうじゃ。なかなか、はまっててよいぞ。うん、色っぽいの。

## Mr.ビッグ



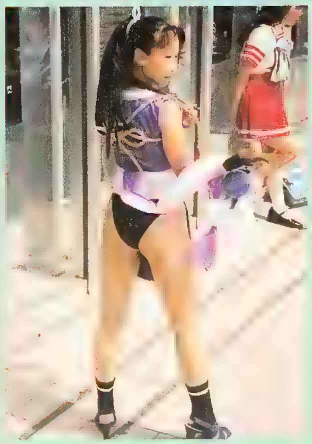
★PN／コスプレ向上委員会総料理長 必食料理人（愛知県）
わしは、待っていたぞ。こんなコスプレを！ これで、お姉ちゃんをはべらせていれば、完璧じゃ！ 世の男性諸君！ 男ならオヤジキャラのコスプレをするのじゃ。

## チチ＆ネネ



●PN／チチ＝橘＆ネネ＝桜（福島県）
双子のコスプレイヤー登場じゃ。夏コミで弁財天とシーナとジョイントしたショットだそうじゃ。こちらの2人の名前がわからないのが残念じゃのう。次からは、できるだけ全員の名前を書いて送ってくれな。いえる。

## 不知火舞



●PN／ケババ舞（大阪府）
本当に久し振りの舞コスじゃ。なんと半年ぶりだったりする、な〜んてことはワシしかしらんじゃろうな。うき。

## 今月の天晴スポット

無事、年を越せそうなこのコーナー。めでたいの。
…ってことで、今月はPN／宮本しのさん（長野県）のキングのコスプレを紹介するぞ。なんと彼女は11月号のスポットで紹介したでんPさんの衣装を作った本人だそうだ。で、肝心の衣装の内訳じゃ。



ベスト：ポリエステル生地（スーツ用）…1m980円
アメリカンホック…6コセット500円の物使用
パンツ・グローブ：有り物を使用…0円



腹巻き：余り布使用…0円
シャツ：'95をやった時のもの…5千円
イヤリング（ピアス）…千円
蝶ネクタイ：'95をやった時のもの…3千円
合計1万円ぐらい。

彼女からのアドバイスとして「スーツ系の衣装はスーツ用の生地を使った方が見栄えが良い」とのこと。いえる。
というわけで、来年もバビッと頑張るので天晴スポットまで、お便りよろしく♡

カラーイラストコーナー

# 3パーセントの誘惑



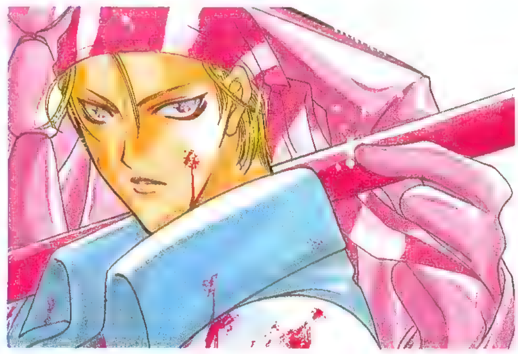
●PN／針田侍子（大阪府）
たまにはブルーな拳崇くん。やっぱ少年は足ですな。ところでバイスの背中と腕のアレ…職場でバレないようにやるしか。写真待ってマス♡




●PN／影山さおり（埼玉県）
篝火さん、美人ーっ♡　好みじゃ。死人だけど。羅刹破沙羅のコンティニュー画面がお気に入りです♡　肌の色怖いけど。死人か。



●PN／R.S.D.（東京都）
この靴にハートをゲットされました♡　薄い紙だと保存が大変なので、もう少し厚いのに描いてくれると嬉しいデス。よろしく♡



●PN／砂河せん（東京都）
最近ごぶさたなビリー。次の餓狼で会えるかな。相変わらず美しい絵で目の保養です♡　この後ろの背広が！　手が！　ふぅ～♡



●PN／美影悠（京都府）
私もナコは大人っぽくなったと思いマス。妹いると違うのかね。天サムのアレンジCDも聴いてね♡　CM♡　でもって3％の意味は…ひみつ♡



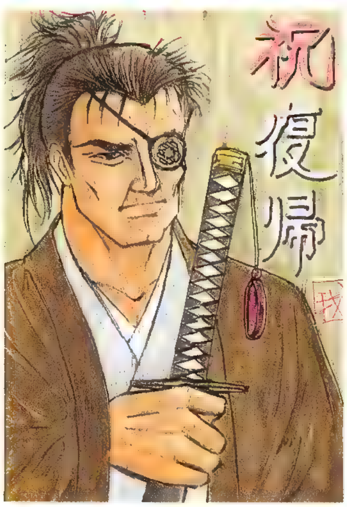
●PN／OZT（新潟県）
風雲も盛り上がってますな！　投稿も増えてきて、嬉しい限りじゃ。紙の裏のコトは気にしないで下さいね。一言あるだけで幸せデス♡




●PN／相馬海（神奈川県）
カスミちゃんだあ～い♡　元気印のくノーちゃんデス。しかし…も少し育ってくれるとお姉さん嬉しいなあ。ってアブねーよ。




●PN／不夜ジョー（大阪府）
京のバッジが…。KOFのRPG、やってみたいですぅ♡　恋愛SLGとか♡　煩悩大爆発じゃ。しかし受験生多いの。追い込み頑張ってね。

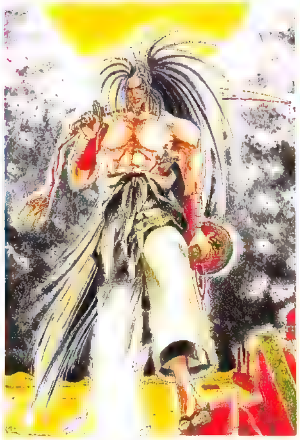



●PN／我夢丸（長野県）
いやん、オジサマ渋いっ♡　相変わらず強くてファンは嬉しい限りですよね。しかし私はやられまくりでちょっとブルー。精進せねば。

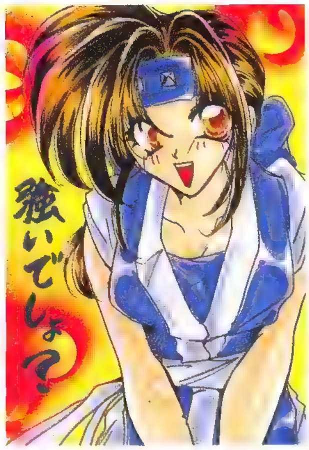
## 今月の誘惑賞




★PN／ユリキチT550（宮城県）
兄貴の道着も超よゆうっち♡　この瞳がねー、何ともよいのですね。いえる。ちなみにユリ命の編集スタッフも絶賛してました♡



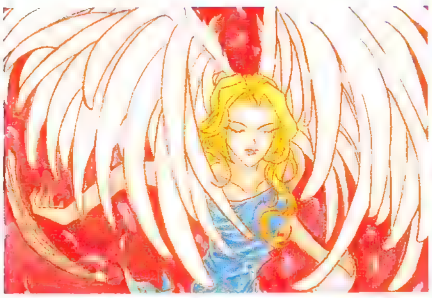
●PN／イマイ（静岡県）
覇王丸はやっぱりカッコいい！　今回はかなり強いしな。やっぱ主人公だよね！　初投稿ありがと♡　これからも期待しとります♡




●PN／さら（奈良県）
強いですぅ！　青霞ちゃんですね。このくりっとした瞳が可愛いんだよね。CMはのせらんなくてスマンです。コスプレ写真は天晴へよろしく！



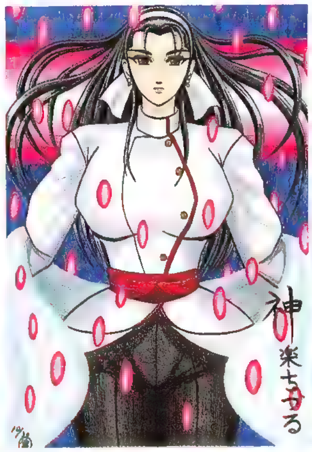

●PN／イナバ諒（埼玉県）
元気なチャムチャムは今回はお休み。うーん、残念やね。RPGに期待じゃ！　今も新春ってぐらいだし、春なんてすぐだよ。多分…。



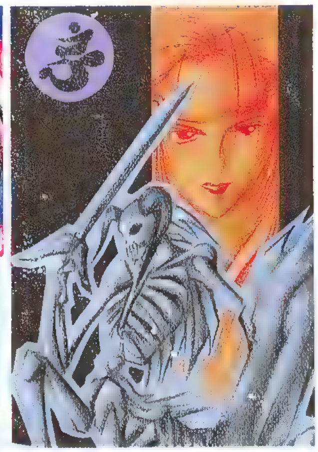
●PN／古都路楓（秋田県）
すっごいきれいっ！　シャル復活はやっぱり嬉しいですね。受験生多いんですが、頑張って下サイ。ガルのコスプレ写真、待ってます♡



●PN／道風（兵庫県）
神塵拳じゃ！　先月号でボスキャラ使用コマンドも公開されたし、まだまだ燃えるぜ！　でも投稿少なくって寂しいのだ。また送ってねん♡




●PN／舞ダーリン（広島県）
今回はちづるお姉様♡　相変わらず美人でええ身体してはりますなあ。へっへっへっ。…はっ、オヤジモードに入ってしまった。



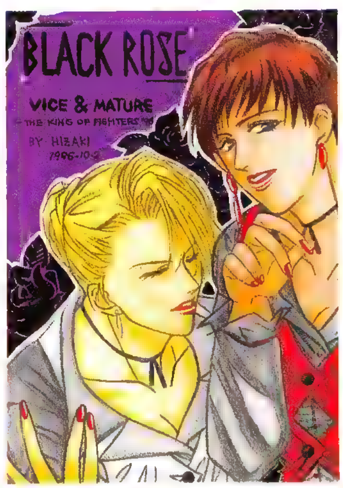
●PN／佐々木かがの（新潟県）
ダンジョンでいきなりこんなん出てきたら怖いなあ。スリムでうらやましい限りやけど。確かに魔兵馬のイラスト、他にないです…。




●PN／都月きりん（秋田県）
ご自分のチームだそうですが、やはりジョーならあの挑発を！　みんな彼を愛そうぜ。完全攻略マニュアル読んで強くなってね♡　CM♡




●PN／水原きりん（千葉県）
お子ちゃまなしずしず。超可愛いっす♡　閑丸ラブのスタッフに意見を求めたところ「子供相手じゃ犯罪ですよ！」…ま、そーゆーことで。




●PN／緋咲（愛知県）
目つきが色っぽいわぁ〜♡　爪がきれい♡　そして胸元…ただの秘書にはもったいないね。初心者だそうですが、格ゲー歴半年の私は…ふふふ。



●PN／広久かむろ（大阪府）
本当のコトらしいです。おバカな私は知りませんでした。1つ賢くなっちった♡　ガルって…そーなのか。でもマフラーは赤だぞ！




あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

# もう一度愛して♡

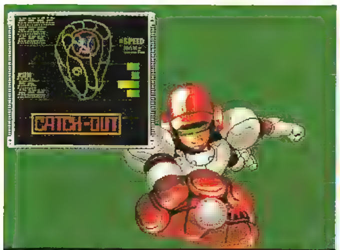
# 2020年スーパーベースボール

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
今回は未来で超人たちが活躍する「2020年スーパーベースボール」を紹介！　ロボットまでが参戦する豪快な野球ゲームだ!!

SNK／スポーツ／46M
カセット版：1991年10月25日発売　21,800円
CD版　　：1995年２月25日発売　5,800円

## 超人+ロボットが一風変わった球場を舞台に！

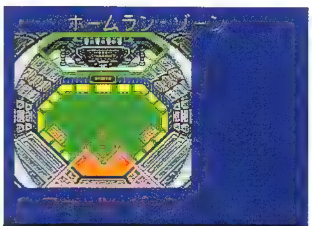
この「2020年スーパーベースボール」はその名の通り未来が舞台の野球ゲームだ。
この試合を戦うプレーヤーはただの人間ではなく、超人と呼ばれる特殊な人間とロボットだ。
300Km／hを超える豪速球を持つピッチャー、ものすごいジャンプでホームラン性の当たりもキャッチしてしまう野手など、戦う選手が選手だけに派手で豪快な試合展開が楽しめるぞ。
また、試合を重ねることで賞金を稼いでチームを強化することもできる。


キャッチした選手がズームアップされる


バッティングのシーンは３Ｄ

## 未来の球場「サイバー・エッグ」

試合場となる「サイバー・エッグ」は超人たちが戦う球場だけに、かなり特殊なものになっている。
例えば、飛んできたボールの勢いを殺して止めてしまうエリアがあるなど、普通の球場では考えられない仕かけがいっぱいある球場なのだ。
初めてのプレイではかなりとまどってしまうだろう。

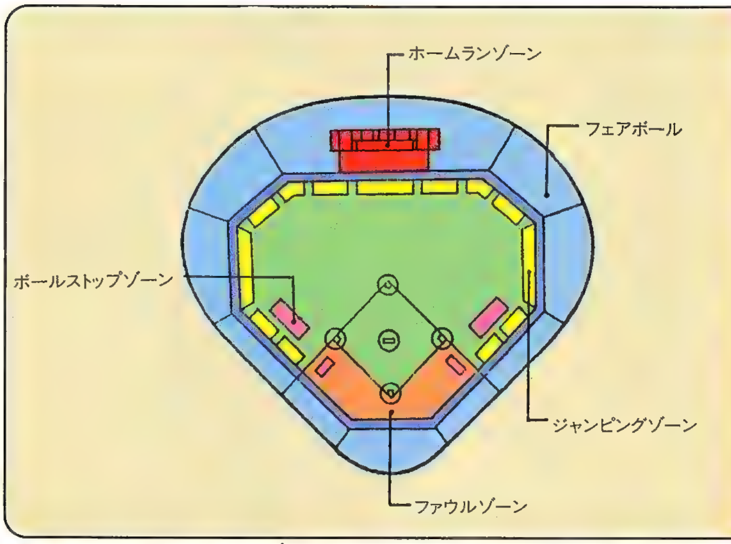

ゲーム前に球場の説明をしてくれる

## クラッカー設置

新しいイニングの開始前に「クラッカー爆弾」が審判によってフィールド内に設置されることがある。
この爆弾は守備側の選手が当たってしまうと爆発し、その選手は一定時間動けなくなってしまうというものだ。
なお、設置される爆弾の数は点差によって変化するぞ。


フィールドに爆弾が設置される

## サイバー・エッグ全容




**ホームランゾーン**
ホームランゾーンはセンターバックスクリーン部分のみで、他の観客席はガラスで覆われており、ガラスに当たったボールは跳ね返りインプレイ（フェアボール）となる。

**ファウルゾーン**
ファウルとなるのは、２塁から１塁、２塁から３塁への延長線上から手前の部分のみ。

**ボールストップゾーン**
外野の左右にボールストップゾーンがある。ここに打球がくると、地面に吸いついたように止まってしまう。野手への影響はない。

**ジャンピングゾーン**
外野フェンスに沿って設定されている。野手のジャンプ力が通常の数倍に跳ね上がる。

**フェアボール**
ここへの打球はガラスに当たり、跳ね返ってフィールド内に戻ってきてしまう。この場合ファールやホームランにならず、試合はそのまま続行される。

# 超人+ロボットの能力を見極めるのだ!

選手は個別に能力値が設定されている。能力は野手のものと投手のものの2種類に分かれている。また各能力はアーマー装着によって強化できる。



ロボットは能力が高めだ

## 能力を紹介!

選手の能力をよく知れば、自然と役に立つ選手と立たない選手が分かってくるだろう。ただ1試合に1人絶好調の選手がランダムで決定され、その選手は打撃に関する能力がパワーアップするので、能力の低い選手も絶好調の時は外さずに使ってみよう。

なお、ロボットは次に挙げる能力の他に「燃料」というステータスを持っており、それが0になると退場となってしまうのだ。

ではその能力を説明していこう。

●野手

・打率…バッティング時にバットのボールへの当たりやすさ。150~405で高いほど当たりやすい。

・打力…バッティング時にボールを遠くへ飛ばす力。0~50で高いほど遠くへ飛ばす。

・走力…走塁時と守備時の走る速度。0~10で高いほど速く走る。

・チャンス…攻撃時に2塁以降に走者がある時、打率・打力に加えられる数値のパーセント。0~10でそのパーセント分加わる。

・投力…守備時の送球速度。0~10で高いほど速く投げる。

・ジャンプ力…ジャンプキャッチできる高さ、及びダイビングキャッチできる距離。0~10で高いほど、より高くより遠くへジャンプできる。

●投手

・球速…ストレートボールの速さを表示。最低50Km/h~最高305Km/hまで。

・カーブ、シュート、フォーク…それぞれの変化球の曲り具合を設定。0~10で高いほどよく変化する。

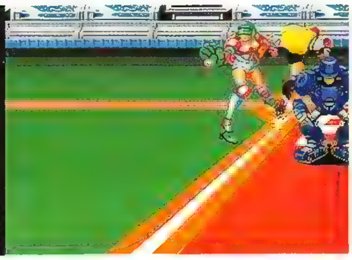
・スタミナ…投手としての能力を充分に発揮できる投球数の設定。数値が下がると変化球が曲がらなくなったりする。



代打を選択する時などに能力値を見ることができる



三振を喫えばくやしがる選手の姿を見ることができる


試合を見守る審判はロボットだ

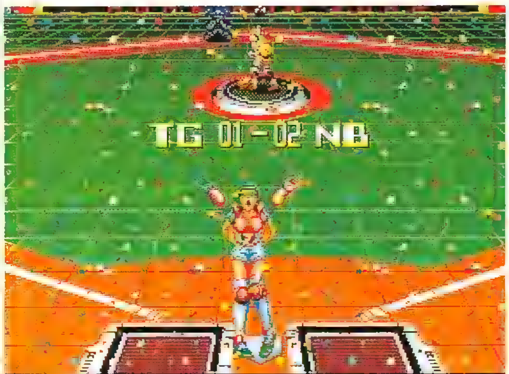
## アーマーでドーピング?

選手は稼いだ賞金でアーマーを買い、それを装着することで能力値を上昇させることができる。
もちろん値段が高いほど、上昇する値も高いのだ。

| アーマーの種類 | | 値段($) | 性能 |
|---|---|---|---|
| 攻撃用アーマー | A | 2,000 | 打率・打力が15%UP |
| | B | 5,000 | 打率・打力が25%UP |
| | C | 10,000 | 打率・打力が40%UP |
| 守備用アーマー | A | 1,000 | 走力・投力が12%UP |
| | B | 3,000 | 走力・投力・ジャンプ力が25%UP |
| | C | 10,000 | 走力・投力・ジャンプ力が42%UP |
| 投手用アーマー | A | 10,000 | 球速が14%UP |
| | B | 15,000 | カーブ・シュートが26%UP |
| | C | 20,000 | カーブ・シュートが45%UP |



装着したアーマーは点滅するのだ



アーマーを装備すればホームランも楽に打てる




©SNK 1991　TM

# ゴーストパイロット

## 攻略完結編！ EDステージ＆アイテム編隊出現パターン

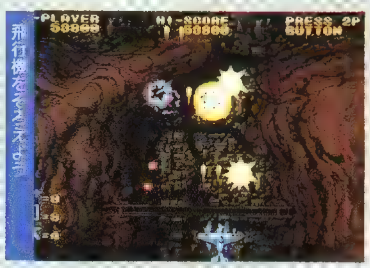
攻略／Dr.ちら

SNK／シューティング／55M
カセット版：1991年7月1日発売
19,800円
CD版：1995年3月17日発売
5,800円

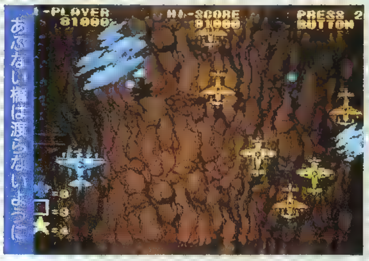
今回のオールドゲーム攻略は激ムズシューティング『ゴーストパイロット』攻略完結編。空中・地上の両エンディングステージ攻略に加え、地上・ED各ステージのアイテム編隊出現パターンも紹介だ！

## エンディングステージ1　空中面

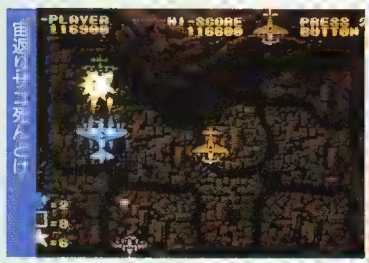
序盤、アイテム機と下から戦闘機が上がってくる。その後ザコ戦闘機が上から出てくるので、セオリー通り（ザコを片側に固めてから一気に殺す）に動いていれば平気。


飛行機をそろえよう

そのあとにくる、画面上方から出現後、いきなり宙返りして上に向かって飛んでいくザコと、普通に画面上から現れて自機が近づくと逃げていくザコの混合攻撃は、なるべく戦闘機を深追いせず、画面片側で対応しよう。


あぶない橋は渡らないように

そのあとにも2種類のザコの混合攻撃がくるのだが、これは宙返りザコ（自機の座標にあわせて飛んでくる）が出た直後に処理できるようにして、もう1種類のザコの弾をやりすごして手がたく抜けた方がいいだろう。


宙返りザコ死んどけ

少し進むと青ザコ（空中面攻略の時にとても苦労させられたザコ）＋ザコ戦闘機or中型機の混合攻撃地帯がまっている。とりあえず青ザコを自機の移動範囲内に入れないように処理しないと、ザコに追いつめられてしまうぞ。

青ザコが画面下の方でうろついて収拾がつかないと思ったら、安全にボムを使って回避しておこう。とにかく青ザコには注意。


青ザコは泳がすと殺気します

このステージのアイテム編隊出撃パターンは地2B・2S・5B・1S・1UP・3Sだ。

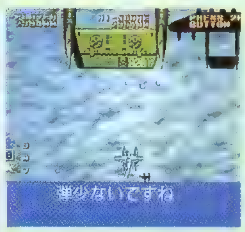
## 空中面ボス　グリーンハンガー　ジェミニI、II

まずはじめに現れるのは大きな双胴機。こいつが「グリーンハンガー」だ。

### 第1段階

**狙い3WAY砲台×2**

3WAYの中心の弾が自機狙い。弾が飛んできたら自機を移動させてよけよう。


弾少ないですね

### 第2段階

**中央　7WAY固定砲台＋針砲台×2**
**左右翼　ファイヤー砲台×2＋針砲台×1**

とにかくついているパーツが多い。とくに真ん中の固定7WAY砲台があるおかげで、その隙間に入りながら、なおかつ狙い針弾や拡散ファイヤーに対処しなければいけない。ゆえに、まずは中央の7WAY固定砲台＋針弾のパーツ部分を破壊した方がいいだろう。

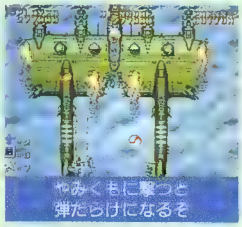
この時注意しなくてはならないのは、左右翼の砲台から撃ってくる拡散（5WAY）ファイヤー。絶対に拡散させないようにしよう。中央のパーツを破壊したら、左右の翼の部分を破壊していこう。


7WAYのパーツは危険ッス

### 第3段階

**上のプロペラ×4＋ファイヤー砲台**

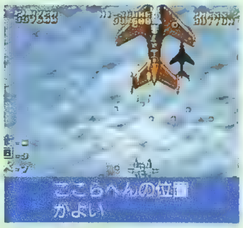
この段階はファイヤー砲台からの拡散ファイヤーと、狙い7WAYがあるのでやみくもに撃ちこまず、ボスの位置が上の方の時は撃ちこみ、その時以外は弾よけに専念するかボムを使ってしのごう。


やみくもに撃つと弾だらけになるぞ

### 第4段階

**3WAY狙い弾×2／固定5WAY／拡散3WAY／レーザー／ミサイル**

ボスの下から艦載機「ジェミニI、II」が順に発進。こいつは基本的にボスの下の方よりやや左右の位置で戦えば、どの攻撃形態でも対応できる。


ここらへんの位置がよい

ただしミサイル攻撃がきたら、その位置から一時的に離れた方がよいだろう。

ちなみにこの2機はどちらも同じ攻撃パターンで攻撃してくるぞ。

●9月号のプレゼントの当選者：中村英明・静岡県／渡辺政夫・埼玉県　10月号のプレゼントの当選者：今野雄一郎・北海道／木村彰宏・京都府　以上の皆さん（敬称略）が当選者です。おめでとうございます。

## エンディングステージ②

### 地上面

前半の港地帯。ここはまっすぐ（たまに斜め）に飛んでくる戦闘機の他、ところどころに戦車またはボートが画面の左右端に配置されており、全部破壊するには大変な配置になっている。

幸いなことに戦闘機の飛行パターンが単純なので、画面片側だけに集中して破壊すれば安全に進めるぞ。



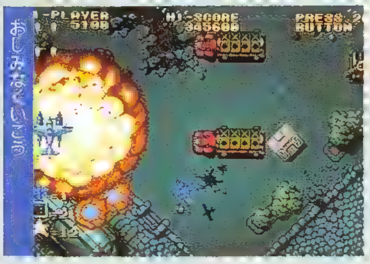

次は斜め45度反転戦闘機+宙返りザコ+ホーミングトラック地帯。斜め45度戦闘機は反転率が悪く（10機に1機くらいしか反転しない）、また宙返り戦闘機は宙返りしおわったあとにすぐ処理すれば問題ない。ホーミングトラックは縦座標をあわせなければ0K（右、左隅にいればいい）。




後半の斜め45度戦闘機ザコ（すべて反転）+戦車+ホーミングトラックだが、ここはショットパワーがUPしていれば、ザコ戦闘機を片側に固めてから一気に壊せる。画面端の方の戦車はむりやり壊しにいく必要はない。




ショットパワーがUPしていない時はひたすら片側で耐える（中途半端にザコを撃つよりは生存率が高い）。もちろん殺気したらボンバーをおしみなく使おう。もうラスボス目前なので、ラスボス地帯に逃げ込むつもりで耐えよう。



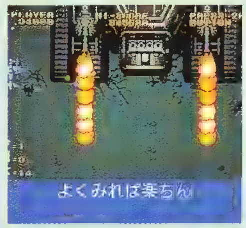

このステージのアイテム編隊出現パターンは、1Sと地1S、地2Bだ。

### 地上面ボス グランドシップ

**第1段階**

右左にフレーム砲台

この攻撃は中央のパーツの4発狙い弾以外は固定攻撃なので問題なし。

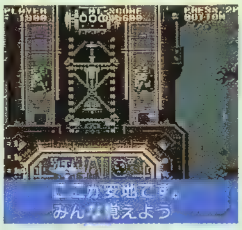



**第2段階**

中央に拡散3WAY固定砲台

スクロールが止まる前のミニ砲台数個は、ボムを1発使うと対策がたてやすい。

中央の3WAY拡散砲台の撃ち方がいやらしいが、よ〜く見ると固定方向にしか撃ってこない。

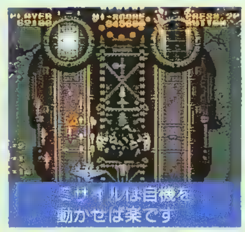



あとここではザコ戦車が左右の道路から出てくるが、拡散3WAY弾の安地がけっこう狭いので、戦車にまで出てこられるとちょっとツラい。というわけでとりあえず安地を紹介だ。

**第3段階**

右左ミサイルハッチ+真ん中の固定7WAY+狙い弾4発

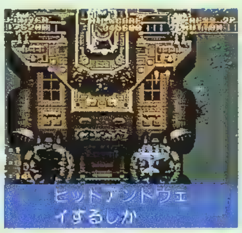
とりあえずハッチからミサイルが飛んできたら自機を移動させて回避しよう。ミサイルは撃ちきれないので、まずハッチを壊すことが先決。




**第4段階**

拡散ファイヤー砲台×3+エネルギー砲台左右×2+本体（3WAYファイヤー+固定拡散弾）

まずスクロールが止まる前からあらかじめファイヤー砲台×3に撃ちこんでおこう。ファイヤー砲台を破壊したら、次に左右のエネルギー砲台を破壊しよう。この時本体に撃ちこんでもダメージにならないので注意。

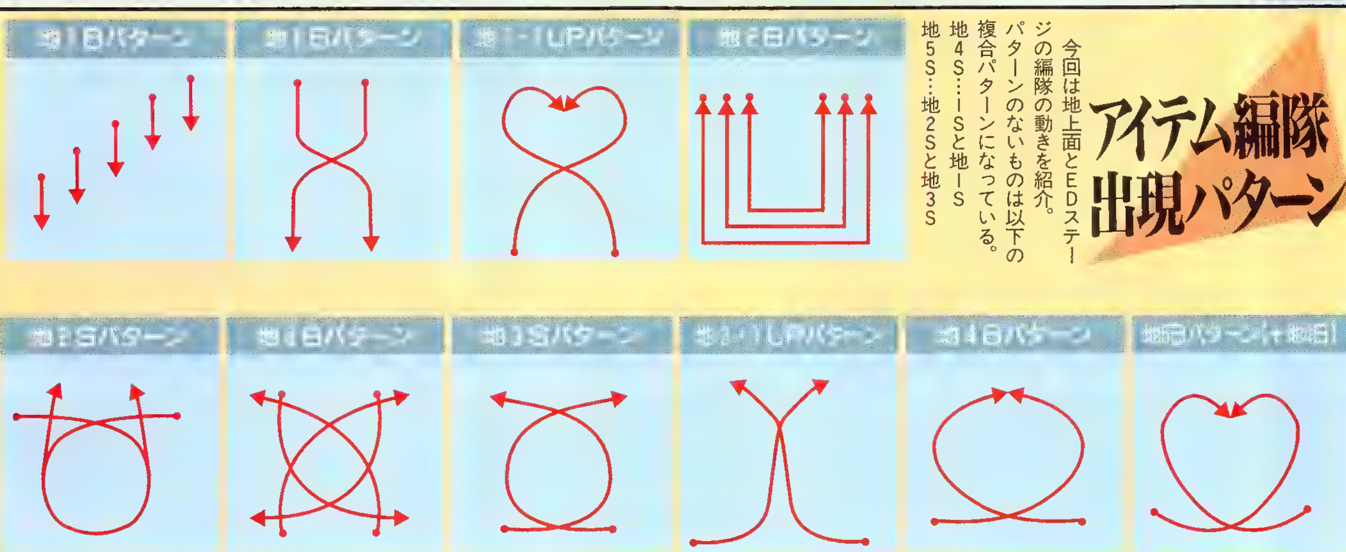



この時すでに本体からの攻撃もはじまっているので、間を見計らって少しずつエネルギー砲台にダメージを与えていこう。実はこの場所、いくら時間をかけてもボスが発狂したり自爆したりしないのだ。

左右のエネルギー砲台を壊したら、いよいよ本体にダメージを与えることができる。これも攻撃の合間を見計らって撃ちこんでいこう（3WAYファイヤーの時は撃ちこむのは控えよう）。

## アイテム編隊出現パターン

今回は地上面とEDステージの編隊の動きを紹介。パターンのないものは以下の複合パターンになっている。
地4S…1Sと地1S
地5S…地2Sと地3S



●アイテム編隊出現パターン内の"1Sパターン"のSはショットアイテム、"1Bパターン"のBはボンバーアイテムが出現するパターンだということを表しています。

# KONG桑田の人生 あーこりゃこりゃ 8

## [夏、汗、そして涙…コング、涙を語る・後編]





《PROFILE》

**コング桑田(こんぐくわた)**

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り
芸歴：12～3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：牙神幻十郎（真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）／ギース・ハワード（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、KOF'96）／ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説）

### 幻十郎が行方不明? RPGが遅れているわけ!?

ＹＯ！　兄弟姉妹、寒いけどごきげんにやってるか？　うん？　サムスピＲＰＧのことでちょいと機嫌を悪くしてるんやったら俺からも謝罪せなあかんな。実は延期が決まって、ある人物と幻十郎がカエルの話で盛り上がってしもうて「それやったらタッグ組もうや！」いうて、酒も相当飲んどったからまわりの人がいくらいうても聞く耳持たなくて、しまいに刀抜いて「チーム名、決めるんやからジャマすんな！」ってどっかいってしもうたんや。それで発売が遅れてるわけ。「そんなアホな！」ちゅうように、延期もこんなこといいながら、イライラせんと待っててな！

### やっぱり映画は映画館で観るのが一番だ!!

では、涙の後編スタート！

先月号の大自然のおしおきのＰＮ／柴田貢さん、歌を聞いて、チキン肌&涙とはラッキー！　その時は感動はあなたの宝物。歌だけで泣くには、相当の気の入れようと、訓練が必要になります。そんな時間があるかい！　ってわけで「気軽に観てね！　いっとけ抜いとけ！　映画で涙を流しましょう！」

やっぱり映画は映画館で観てほしいけど、エンディングがまだ上映されてるのに、席取りのカップルが入ってくるような休日や、バリバリとブタマンやチキンを袋から出す音とニオイ、缶ジュースのプルトップの輪唱でにぎやかな平日の夕方以外で観にいけるのであれば、映画館の方へ。

### いくら書いても書き足らない!! 映画ってええな～

でも、泣く映画はまわりを気にせず観てほしいからビデオでレンタル可能な作品、洋画からまいりましょう。

ディズニーアニメの傑作『ダンボ』。大きな耳を持つダンボがバカにされてもその耳をプラスにして克服、空飛ぶ人気者になるサクセストーリー&母と子の絆。エンディングで気持ちよさそうに空を飛ぶダンボの表情を観て大人もチビッコもニコニコしながら感動の涙を流した作品。

続いて、中高生の頃に観た『我が道を往く』と『五つの銅貨』。〝歌〟それは最高の贈物、そして生きててつらい時に救ってくれる、と確信し今の俺の骨になった作品だ。

黒澤明監督の『生きる』では〝生命短かし恋せよ乙女…〟とジイさまがブランコに乗って歌っているシーンは、チビッ子・コングにも感動の種をくれた。当時「人はどう生きるか」深く考えるなんかできなかったが、カッコいいと思った。

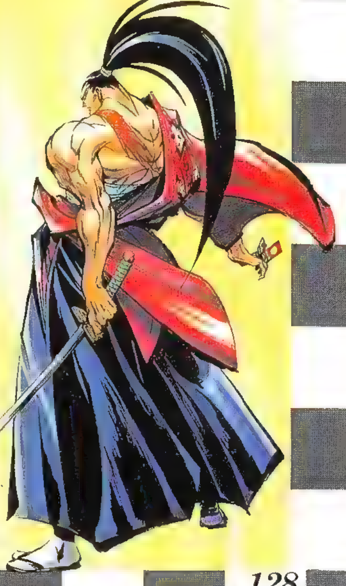
それと中学校の講堂で観せてもろた『幸福の黄色いハンカチ』高倉健さん主演の作品。俺の初!!　多くの人がいるとこで泣けた、逆転ホームラン的、感動の涙を流せる作品。

ヤバイ！　書くスペース…。ではタイトルだけでも、

邦画『蒲田行進曲』『僕らはみんな生きている』『寝盗られ宗介』『Ｓｈａｌｌ ｗｅ ダンス』

洋画『ニューシネマパラダイス』『ワン・フロム・ザ・ハート』『クール・ランニング』『ワイルドアットハート』『ワイルドチェンジ』『奇跡を呼ぶ男』『リトル・ショップ・オブ・ホラー』『陽のあたる教室』…。

ダメ！　書いてて涙がとまらん、ほなストレス抜いて！



牙神幻十郎／『真説サムライスピリッツ武士道列伝』©ＳＮＫ１９９６

### プレゼントのお知らせ

コング桑田サイン入りポスター（サムライスピリッツ天草降臨）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。〒112東京都文京区水道2－13－12SKビル202　㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「あーこりゃこりゃ1月号」係まで。締切りは1月8日必着。発表は3月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

10月号の当選者は、関口敏子さん。おめでとう!!

### コング桑田の人生相談

**質問** 立派な大人になるにはどうしたらいいんですか？（14歳・学生・男）

中坊2年の兄弟！　立派な大人になりたいのか？　じゃ、兄弟が思う立派な大人は誰なのか？　その人は自分のことを「なんて俺は立派なんだろう！」とかいってるだろうか？　もしそうだとしたら「ようガンバッタ！　今夜はおいしいものでも食うか！」位です。だから兄弟！　<立派な大人になる>みたいな目標は持ちなさんな。立派という評価は他人がいうてくれることです。だからそんなこと考えるより、己のあかんとこ、短所をみつけるのが先です。

※『コング桑田の人生相談』への質問を募集しています。どんな疑問や質問でもOK！君の悩みをコングの兄貴にぶつけてみよう

# 生駒治美連載 Vol.8

# 碧い砂時計



恵比寿ガーデンプレイスにて



キング／「The King Of Fighters'96」©SNK 1996

## 台詞は生き物!! かみあえれば蜜の味

**This is HARUMI IKOMA**

**生駒治美**（いこまはるみ）
2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝）

### 今年はやっぱり『KOF'96』が熱かった!!

あれ？　もう師走なんだ。1年すぎるのが本当に早いね。みんなは今年1年どうだった？　ゲームの腕は上がったかな？　私はついつい興奮に身を任せていたようで…。来年こそは真剣にRPGをやりたいな、と来年の抱負なんぞを話している私だが、まずは1年を振り返って見なくちゃな。

今年はやっぱりラジオドラマ『KOF'96』に熱が入ってたな。みんな当然、聞いたよね（笑）。私もキング役で登場してたんだけど、こうしたドラマを作り上げていく工程が非常におもしろいのだ。ゲームキャラの声を入れる時は、別のキャラの人と会話はしないで全部一人芝居。マイクの前で孤軍奮闘しているわけですよ。

でも、ラジオドラマだと相手がいるから、舞台に立っている時と同じ感覚で物作りができるの。だから相手の人の息遣いまでも気になるわけ。

そのストーリーの情景を思い描きながら、自分で効果音を頭の中で響かせ、ディレクターのかけ声で、瞬間的に別の空間へ浮遊する。集中力が欠けている時は、気持ちが入らなくて歯がゆい思いをするけど、気持ちのままに自然に言葉を発することができればこっちのもの!!　自分が気持ちよくできたなって時は、大抵相手の方もそうなのだ。台詞って生き物で全く同じようにはできないのだ。

だから、相手がイイ感じだったら、こっちも引き込まれていって相乗効果をもたらしてくれる。お互い共鳴しあって、あうんの呼吸みたいなものがぴったりとあった時の蜜の味。これがあるからやめられないんだけど。まあ、苦労することはあるんだけど。

### 臨場感は大切!! でもどうにも動きづらい!!

こういう収録って、スタジオによって録り方がちがうの。今回のKOF'96ラジオドラマの収録は、マイクが複数あって状況に合わせて、実際に移動しながらやったんです。例えば、京が「裏百八式・大蛇薙っー」って技を決めて、庵が「うわー」って投げ飛ばされたとする。この場合、京は左のマイクで台詞をいい、庵は左のマイクから右のマイクに叫びながら移動するわけ。

確かにこの方が、臨場感があっていいものの、やっている方は大変だったりするのだ。

何故なら舞台だったら台本も持ってないし、ドタバタ動いても問題はない。でも、アフレコの場合、原稿を持ったまま動くし、マイクの前だからちょっとした紙の音とか足音まで、入ってしまうのだ!!

でも、これさえ気をつければ、動いた方が芝居に熱が入るというもんだ。

### アフレコ現場そこはまるで同窓会のノリ!!

それと、なんていったって、沢山の声優さんと一緒に仕事できるっていうのも魅力なんだよね。ふだん、同じ事務所でもなかなか会わないから、こういう時に騒いじゃうの。

この時も、例にも漏れずうるさかったですね。モンスター前塚さんは「眠い」といいながら、臼井くんと弾丸のようにしゃべりまくってるし、大食いの弓ちゃんと私は、早々に「きゅるるる」と、お腹の虫が合唱はじめるし…。

あっ、そういえばいつもなら一緒になって騒ぐ野中くんは、今回ほとんど独壇場だったので、ずっと仕事モードに入ってて、床に原稿ばらまきながら盗人のように走っとりました。ご苦労様でした。

安井さんはというと、原稿読む時に大股開きで誰よりもでかい声で叫んでおりました。なんで大股開きかというと、マイクは固定位置だから、背の小さい人も大丈夫なようになってるので、背の高い人は大変だったりするのだ。でも足の長い人っていいよね。島さんだったら…。いや一応、大先輩だから、足が短いとか、身体が石のように固いなんて、私の口からはいえない!!

でも、こうやって仕事にかこつけて、同窓会気分で盛り上がれるのは、ホントありがたい。こんな楽しい一時をくれるドラマ。来年もやりたいな。…とまたもや抱負を語る私だったりして。

とりあえず、みなさんよいお年を!!　一足お先にメリークリスマス&ハッピーニューイヤー!!

**PRESENT**

生駒治美のサイン入りテレフォンカード（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。
はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202株芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計1月号」係まで。締切りは1月9日必着。
発表は3月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。10月号の当選者は、北海道の阿保学さん。おめでとう!!

# 安井邦彦の遊びは終わりだ!! ROUND6



「人間ごトキがァ～ッ（カタカナ部分ウラ声）!!」…の大熱演が好評だったラジオドラマCDも発売され、BOFでの歌手デビュー？ も決定した安井氏。今ノリにノっている安井氏が語る、意外なクリスマスの見解とは…!?
今回から新コーナーを開始。
主に俺に関するアツイ質問を大募集しちゃうゾ！

## 雪を見る度思い出せ！ 安井流クリスマス談義

### 肉マン、おでん そして…鍋 寒い夜にはやはり

皆さん、こんにちは。お元気ですか？
短かった秋も過ぎ去り、今はもう鍋物のおいしい季節ですねェ。僕はどちらかというと魚貝類系の鍋料理が好きだなァ。カキ鍋とか、サケやホタテの入っているやつとか。仕上げは御飯を入れておじやにして…。体の芯からあったまるぞォー。ハハハハハ。ウ～！ たまらん!!

### 年1回の聖なる記念日 僕は『夕陽と月』を歌いつつ…

あ、そうそう、それにもうじき『クリスマス』というやつもやってきますねェ。
僕の知っている欧米人の人にいわせると、クリスマスというのは一年で一番盛大で重要なお祭りなんだそうです。
「ア・ハッピー・ニューイヤー」より「メリークリスマス」の方で、家族や友達みんなと一緒に盛り上がるんですね。もちろん、愛する人とふたりきりで過ごす場合もあるようですけど。
でも日本のクリスマスというと、イエス・キリストの誕生日の祝いにエンカイをするというより、その日を誰とどう過ごすかが、ナウなヤング（出たぞォー、スッゲェ古い言葉！）には重要なようですね。特に世のうら若き女性たちというのは、クリスマスや誕生日といった『何々の日』というのにこだわるようで…。
でも僕って、いまいちオンナゴコロがわからないらしく、昔っからそういう『記念日』のセレモニーやイベントにはあまり興味がなくて、いつも冷めてしまっているんです。イヤな奴かもね…。ホントによォ。だって今は、「愛だ、ぬくもりだ、くだらないー」「何も、守らない、信じないー」ってな歌を歌っているぐらいだもんなァ、全く…。

### ドラマを演じ 改めて発見した 等身大の八神庵

オオオオオオーーーッ!!
泣けッ！ 叫べェ！ そして死ねェエーーッ!!
ハァァァァーッ!!
なんて思わずイッてしまったけれど、皆さん'96のラジオドラマはいかがでした？
ビデオも出て、京と庵が会話したりもしているんだけど、それぞれのキャラクターがあれだけ日常的にしゃべるのは初めてだったわけで、はたして皆さんはどう感じたでしょうか。あ、でも放送局のエリアの関係で、直接聴けなかった人もたくさんいるんだよね。ごめんね。
でもちょっと裏話をすると、ドラマを録音したところはアニメの仕事などでもよくいく東京・新宿のスタジオで、出演者に関しては初対面の方も多く、ストーリーの上でも、いおりんにとっては劇的な運命が待ちうけていて、いろんな意味でまた新鮮に八神庵と向かい合うことができました。
残念だったのは、大阪からその日いらした出演者の方々が、あッという間に帰ってしまったことで…。ごくわずかのこちらに住んでいる方とは、六本木で焼肉を食いながら親睦を深めたけど…。
皆さんがこれを読んでいる頃には、このラジオドラマもCDになって出ていますので、ラジオで聴けなかった人たちも、感想など手紙に書いて送ってくださいね。待ってます！ というわけで、また次回まで、さようなら！



八神庵／「The King Of Fighters'96」
©SNK1996

**PROFILE**

**安井邦彦（やすいくにひこ） YASUI KUNIHIKO**

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：3～4年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「ゴールドEH」「銀河戦国群雄伝ライ」「バケツでごはん」「あずきちゃん」他
オリジナルビデオアニメ「特捜戦車隊ドミニオン」「超時空世紀オーガス02」他
海外ドラマ、映画：「怪奇の館」「メルローズ・プレイス」「ビバリーヒルズ青春白書」他

### PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入りCDケースを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112東京都文京区水道2－13－12SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!! 1月号」係
締切りは1月8日必着。発表は3月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
10月号の当選者は、神奈川県の大川智美さん。おめでとう!!

### 安井邦彦のおヤスイ御用だー！

Q：俺の少年時代ってどんな子供だったのでしょう？ （鳥取県／遠藤貴子）
A：子供が育つ家庭環境って、その後の人生を大きく左右するんだよね…。俺の子供の頃は、よっぽど周囲がキレててめんどくさいことが多かったのでは？ やたらと「殺す」だの「死ね」だのいうのは、きっと全部殺しちまわなきゃならないほどイヤなことが多すぎたんだと思う。え!? 答えになってない？ ハハハ…。

# ネオジオフリーク編集部が送るムックのご案内

出版社対抗KOF'96大会完全優勝達成!!
国内最強のNF編集部攻略陣がKOF'96をパーフェクトに攻略！

## 〈CD版KOF'96対応〉 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ～完全攻略マニュアル




内容：キャラ別基本データ（通常技・必殺技解説、キャラ別性能評価、キャンセル表、通常技・必殺技攻撃設定、防御値・回復力他）／キャラ別攻略データ（連続技、全キャラ対CPU戦・対人戦攻略他）／援護攻撃相性表、キャラメッセージ&ボイス集他

AB判　212頁　￥1,580

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ～キャラクターブック




内容：ストーリー&相関図／チームストーリー&キャラプロフィール／通常技・必殺技グラフィック／各キャラポーズ集（勝ち・負け・ダウン・気絶・挑発・ゲージため・ガードはじかれ、緊急回避他）／設定原画集／KOFシリーズ技変遷／KOF'96 10大ニュース／KOF'96筋肉番付／編集部特選エディット'96他

AB判　132頁　￥1,280

## NINJA MASTER'S "覇王忍法帖" ～完全攻略マニュアル




内容：技グラフィック、通常技キャンセル・非キャンセル区分／必殺技攻撃発生時間&硬直時間／全技ダメージ値&気絶値／キャラ別基本性能・基本戦法／対CPU戦攻略／対人戦攻略／連続技／NINJAコンボ解説／NINJAコンボ分岐表／キャラ別ストーリー他

AB判　132頁　￥1,280

## ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝 ～完全攻略マニュアル




内容：技グラフィック、ダメージ数値、攻撃発生時間、攻撃部位、技性能評価、究極連続技、ラッシュ攻撃、対CPU戦攻略、タイムアタック、ワンポイント対人戦攻略他

AB判　132頁　￥1,280

# 家・庭・版 新作モード情報

## MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回紹介するのは『サムライスピリッツ天草降臨』と『ステークスウィナー2』のオプションを紹介だ!!



## サムライスピリッツ天草降臨

### カセット版では攻撃力の変更などが可能になったぞ

SNK
カセット
11月29日発売 32,000円
CD-ROM
12月27日発売 6,800円

MVSから約1ヵ月、やっと発売されたという感じのロムカセット版。これでやっとおうちでやり放題！ってなことでうれしいかぎりだ。

では、今回はそのカセット版に追加されたオプションを紹介しよう。と、いっても斬紅郎や闇の天草が使えるといった超お得なモードはないのだ。CD版に期待！

### カセット版のオプションモードは全部で7つだー!

家庭用でうれしいのは、なんといってもアーケードでは自分ですることのできない難易度の変更や、時間の設定ができることだろう。

この『天草降臨』のカセット版では、他のゲームのカセット版では見かけないちょっと珍しい、攻撃力の変更ができるというモードがあるのだ。

しかしながら、『斬紅郎無双剣』にはあった怒りゲージを常にMAXにするというモードはなくなってしまった。う〜ん、残念。




上から5番目のCAPACITYに注目

ではオプションモードの説明をしていこう。

●LEVEL

対CPU戦のゲームの難易度を調節できるというもの。1〜8段階で、8まであげるとかなり難しくなってしまう。

難易度によるエンディングの違いなどはないので、エンディングが見たい場合は低く設定するといいだろう。

●GAME TIME

ゲーム中の1試合の時間を設定することができる。通常の60秒と制限なしの2通りから選択が可能だ。

すでに皆やってるかもしれないが、時間無制限にして2




CPUに4本取られても大丈夫！




怒の下のタイム表示がなくなっているのが分かる




8に設定するとこのダメージ！ ライフを半分近く奪っている



CAPACITYの設定が１だと覇王丸の強斬りもこの程度のダメージだが…

Pを乱入させれば連続技等の練習台として最適だ。

●VS MATCH POINT

１P、２P対戦の時の勝利ポイント数を設定できる。１～５ポイントまで設定できるので、長く対戦を楽しみたい時は５ポイントにして戦おう。

●VS CPU MATCH POINT

CPU対戦の勝利ポイント数を変更できる。

これも１～５ポイントの間で自由に設定できる。対人戦のポイント変更と違うのは、プレイヤーとCPUの勝利ポイント数を別々に設定できるところだ。

プレイヤーの側を１ポイント、CPUの側を５ポイントにすればかなり楽に勝ち進めるだろう。

●CAPACITY

対人戦時の攻撃力を変更することができる。１～８段階あり、対戦の時のハンデとしてうってつけだ。

覇王丸を８に設定すると、強斬り３、４回で終わってしまう……。

●LANGUAGE

ゲーム中のメッセージを日本語、英語、スペイン語、ポルトガル語の４ヵ国語の中から選ぶことができる。

●PAD CONFIGURATION

ボタン操作を変更することができる。自分の使いやすいように設定しよう。




このようにDボタンを弱斬りにするなどできる

# ステークスウィナー2

## 家庭用では難易度の変更ができるようになった

ザウルス
カセット
12月13日発売 29,800円

やっと発売される家庭版。MVSからの追加モードを楽しみにしている人も多いだろう。

しかし、残念ながらこのゲームでは難易度の変更しか追加されてないのだ。

もっと他に、能力値が最高の隠し馬が使えるとか、家庭版だけの特別レースがあったりとかすればよかったのになあ……。

次回作の家庭版では、そういったモードの追加を期待!!




難易度をEASYにすれば、勝ち進むのが比較的楽だ




４段階の難易度から選択が可能になった

——その後の狼炎チーム——

# 三匹が行く!

作・画/坂本かずみ





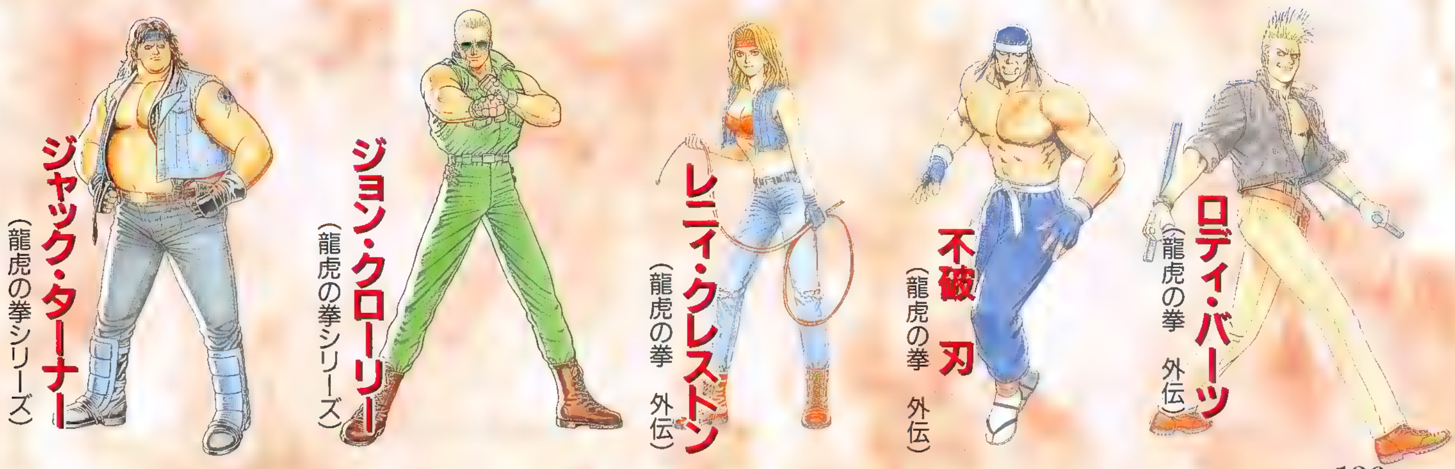


わしを無視するなーっ!!
あっ
あんたはたしか…
高知で洗濯してたオッサン!
コレ
そういう思い出し方はふゆかいじゃ
わしはかつてそこにいるタクマ・サカザキに屈辱的な敗北を喫してからというもの修業のために諸国をまわっていた
そして今こそ!! 雪辱のために訪れたのじゃ
なるほどそれはお初に…
だーかーらー 忘れるなってーー!!
聞いとれやーっ
その武術家がセコい嫌がらせの数々…
いったい何のつもりなんだ?
言っちまえよ! 楽になるぜ
取り調べ室
ううっ まぶしい
カッ
拷問で吐かせちまおうかな…
クククク…
わーっ
わっわしはただ…
パワーをためるなあぁ
無料!?
…いい言葉だ
キラ!!
おにいちゃんっ
なに真顔になってんのよう
調査していただけなのじゃ
敵に勝つにはまず敵を知ること!! そのためにはつまらん研究でもおこたらぬ!!
嫌がらせとはとんだ誤解もあったものよ
ハーッハッハッ
とんだ大バカ野郎だぜぇ
藤堂竜白やぶれたり!!
なんでてめーがえらそうにすんだよ
つづくぜ

# 来年のザ・キング・オブ・ファイターズ'97に
# キミの好きなキャラクターを登場させてみないか!!
# 締切り間近!!　急いで応募しよう!

# THE KING OF FIGHTERS'97 出場希望キャラクター大募集!!

先月号で発表した『KOF'97』の出場キャラクター募集告知。
この1ヵ月でネオジオフリーク編集部には、ものすごい数の応募ハガキが読者のみなさんから寄せられている（本当にありがとう）。
さて、締切りは12月15日。あとわずかだ。まだ投票してない人は急いで応募しよう!!
基本的にサムライシリーズを除くSNKの歴代キャラクターの中で、KOF'96に出場しなかったキャラクターなら誰でもOK！
もちろん1位になったキャラが、来年の『KOF'97』に登場するぞ！
素敵なプレゼントもあるので、みなさんふるって応募してね!!






## 募集要項

●SNKの歴代キャラクターで、KOF'96に出場しなかったキャラクターの中から、①来年のKOF'97に出場させたいキャラクター1人、②そのキャラクターが登場したゲーム名、③選んだ理由の他、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号をハガキに記入して、下記宛先まで送ってください。

●サムライシリーズはゲームイメージ等を考慮して除外しますが、黒子のみ投票対象とします。

●またKOF'96に出場していなければ、過去のKOFシリーズに登場したキャラクターでもOKです。

●原則として、得票数の1番多かったキャラクターを来年のKOF'97に出場させます。

●また得票数第1位のキャラクターに投票してくれた方の中から、抽選で豪華賞品が当たります。

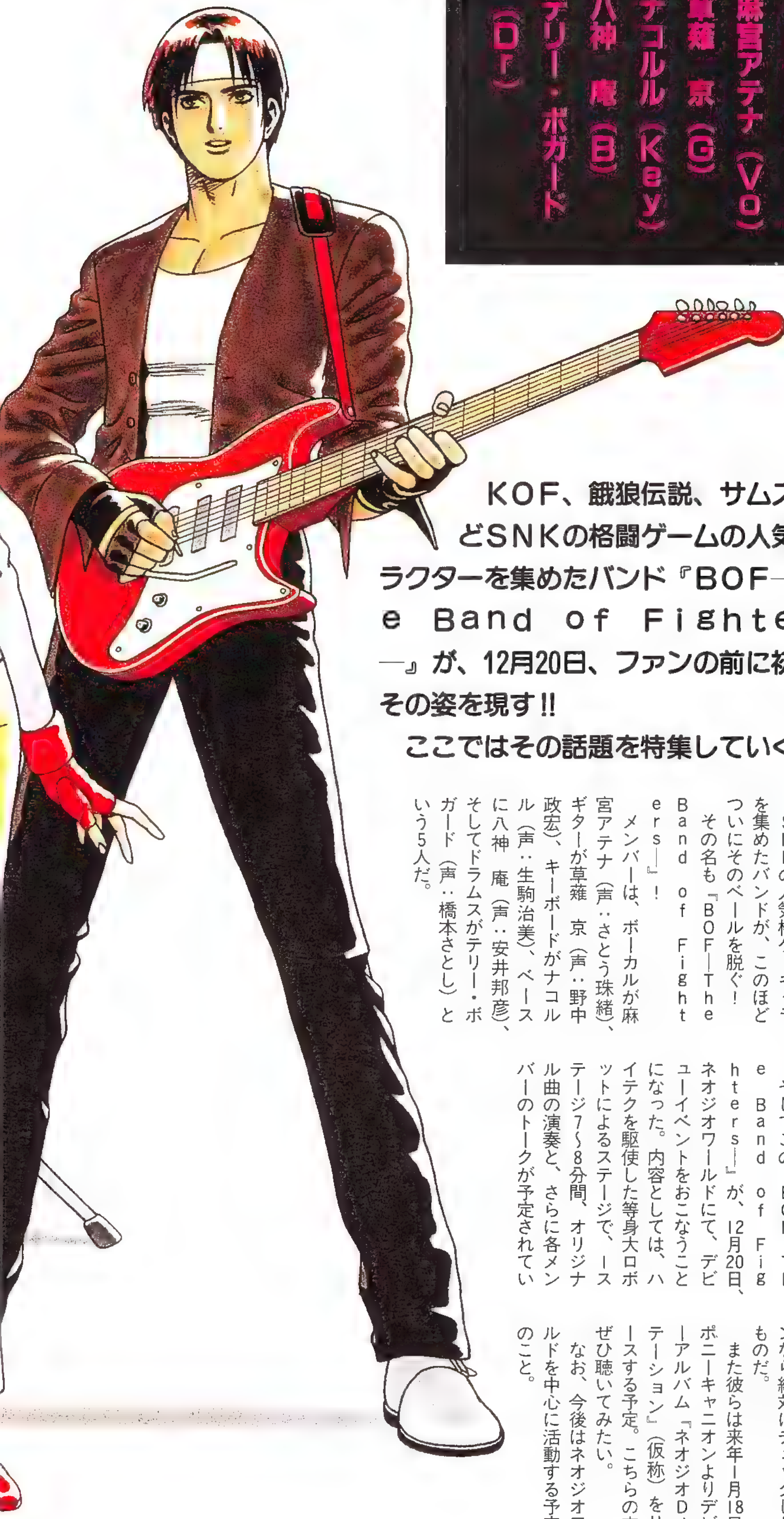
**記入例**
①山田十平衛
②餓狼伝説シリーズ
③私はとにかく煎餅が好きだ

＜宛先＞
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部『KOF'97キャンペーン』係
＜締切り＞
平成8年12月15日
＜投票結果発表＞
平成9年2月のAOUショー会場
＜当選者発表＞
月刊ネオジオフリーク誌面


※掲載したキャラクターイラストは、あくまでも参考です。

# 緊急速報!! SNK人気キャラによる
# バンド・オブ・ファイターズ
# 12月20日、ついにデビュー!

【BOFメンバー】
麻宮アテナ(Vo)
草薙 京(G)
ナコルル(Key)
八神 庵(B)
テリー・ボガード(Dr)



**KOF、餓狼伝説、サムスピなどSNKの格闘ゲームの人気キャラクターを集めたバンド『BOF—The Band of Fighters—』が、12月20日、ファンの前に初めてその姿を現す!!**
**ここではその話題を特集していくゾ!**

## 等身大ロボットによるデビューイベント

SNKの人気格ゲーキャラを集めたバンドが、このほどついにそのベールを脱ぐ!

その名も『BOF—The Band of Fighters—』!

メンバーは、ボーカルが麻宮アテナ(声:さとう珠緒)、ギターが草薙 京(声:野中政宏)、キーボードがナコルル(声:生駒治美)、ベースに八神 庵(声:安井邦彦)、そしてドラムスがテリー・ボガード(声:橋本さとし)という5人だ。

## デビューアルバムのリリースも決定!!

そしてこの『BOF—The Band of Fighters—』が、12月20日、ネオジオワールドにて、デビューイベントをおこなうことになった。内容としては、ハイテクを駆使した等身大ロボットによるステージで、ステージ7~8分間、オリジナル曲の演奏と、さらに各メンバーのトークが予定されている。

これはもう、ネオジオファンなら絶対にチェックしたいものだ。

また彼らは来年1月18日に、ポニーキャニオンよりデビューアルバム『ネオジオDJステーション』(仮称)をリリースする予定。こちらの方もぜひ聴いてみたい。

なお、今後はネオジオワールドを中心に活動する予定とのこと。




**「BOF―The Band of Fighters―」デビューイベントのお知らせ**

●開催日：12月20日
●場所：屋内型テーマパーク「ネオジオワールド」（茨城県土浦市）内イベントスペース
●ステージ内容：1ステージ7～8分予定。オリジナル曲の演奏と、各メンバーのトークなど
※その他、イベント内容は未定

**デビューアルバムのお知らせ**

●タイトル：「ネオジオDJステーション」（仮称）／ポニーキャニオン
●発売日：'97年1月18日
●価格：2、500円

# 最新音楽 CD VIDEO

## CD 魂を揺さぶる曲と物語！ 侍活劇第4弾、ここに見参!!



**サムライスピリッツ 天草降臨 ARRANGE SOUND TRAX**

SNK 新世界楽曲雑技団

12月16日発売　¥2,500（税込）
CD:PCCB-00237
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：カセット・インデックス

サムライシリーズ最新作のアレンジバージョンが、早くもリリースされる。

静と動、和と洋の相反するものを見事に融合した音楽と、ナコルル・リムルルをはじめ閑丸、幻十郎・覇王丸、火月・蒼月が主人公のストーリードラマも4話収録されていて、聴きごたえはバッチリだ！

### 〈プロデューサーノーツ〉

「サムライスピリッツ天草降臨」－500シリーズに続き、早くもアレンジトラックスの登場です。

サムライスピリッツ恒例のスーパーミュージシャンと和楽器隊による、和・洋生演奏激突アレンジが堪能できます。

静と動の息もつかせぬアレンジバージョン13曲に加えて、ナコルル・リムルルの心暖まるストーリードラマなど、オリジナル声優出演による全4話のドラマパートを収録しています。

まさに最上級の音楽と物語が融合した「一大侍魂音絵巻」といえるでしょう。

## CD シリーズ最新作ついに登場!! 新しい世界がさらに広がる！



**風雲SUPER TAG BATTLE**

SNK 新世界楽曲雑技団

12月16日発売　¥1,500（税込）
CD:PCCB-00236
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

風雲シリーズの最新作が、ついにCDリリース！

オリジナル曲はもちろんのこと、前作からのファンも納得のリニューアル曲、キャラクターボイスやSEまで完全収録してるぞ。

風雲の世界を心ゆくまで楽しめる一枚だ！

### 〈ディレクターノーツ〉

前作「風雲黙示録」からゲームシステムを一新し、生まれ変わった「風雲スーパータッグバトル」。キムとロサという新キャラも登場し、さらにゲームの幅も広がったといえよう。楽曲の方も、新曲はもちろん前作の楽曲のリニューアル曲もあり、納得できる内容となっている。キャラクターボイスも完全に収録しているが、新キャラのキム・スイルは「餓狼」シリーズのキム・カッファンと血縁関係にあるらしい。技名やかけ声、声質もよく似ているが、声優はまったくの別人である。キム・スイルとキム・カッファンを聴き比べてみるのもおもしろいだろう。

## 場外乱闘 本当の姉妹みたいな2人に突撃インタビュー!!

11月5日、サムライスピリッツ天草降臨アレンジサウンドトラックスに収録される、ナコルルとリムルルのショートドラマの収録がおこなわれた。収録後、生駒治美さん（ナコルル）、松本恵さん（リムルル）のお2人に感想を聞いてみたぞ。

――お疲れ様でした。さっそくですが、ドラマの収録の感想を教えて下さい。

松本「こういう何本もマイクを使っての収録は、初めてだったので最初とまどいましたけど、今は終わってすっきりしたって感じです」

生駒「今回、私ほとんど泣きだったんですよ。前半はリムルルちゃんが泣きで、後半は私がワンワン泣くという。おかげで、もう鼻ずるずるで（笑）」

――やっぱり泣きっていうのは大変ですか？

生駒「最後はまとめて録ってたからよかったんですけど、途中でとぎれちゃうと、感情までとぎれちゃって、台詞をいいながら自分で「うわ～クサイ台詞」とか思っちゃったりして（笑）」

――一番苦労したのは、その泣きだと思いますが、それ以外で苦労したことなんかを教えてください。

松本「私が一番苦労したっていうのは、ペーパーノイズとか、音を入れないってことだったんですよ。私すごく落ち着きのない人なんで、動いてないと気が済まないんですよ」

生駒「ずーっと移動してたもんね」

――生駒さんはどうですか？

生駒「最後にあった一人の長いセリフですね。泣きで感情いれながらで、なおかつナコちゃんですからね。うまくできたかなってすごく不安なんです。ナコルルって私にとっても大切なキャラですから、がんばらなくっちゃって、気合いが入りすぎちゃって余計な力とか入ってペーパーノイズの原因になっちゃうんですよ」

松本「ぎゅるぎゅるぎゅる…とかもあったし（笑）」

生駒「そうです、お腹を鳴らしたのは私です（笑）。おなか空いてたんですよ」



――時間かかったんですか？

松本「結構かかったんですけど、あっというまでした」

生駒「スタジオの移動とかもあったせいかな。私達が、あんまりバタバタ動くもんだから、こいつらは大きいスタジオに入れとけって感じに移動させられちゃって（笑）」

――それではこれはうまくいったぞ、っていう台詞とかは？

松本「初めの方で、姉さんとふざけてるとことか」

生駒「『おじいさま』っていう台詞がうまくいったなって思ってるんですよ」

――最後にファンの方に一言お願いします。

松本「リムルルは元気がいいんですけど、私も地のままでやってるんでそれが私だと思ってくれればすごく嬉しいです!!」

生駒「ナコルルのお姉さんの部分とか繊細な部分とか、いろいろな感情が出てる話なので、その表と裏の部分っていうのをしっかり聞いて頂けたらなと思います」

# NEO•GEO FREAK PRESENT for you プレゼントコーナー



1 '97SAMURAI WORLD・SNK CALENDER／20名
(SNK)



2 サムライスピリッツ天草降臨ポスター／10名
(SNK)



3 風雲スーパータッグバトルポスター／15名
(SNK)



4 餓狼伝説3CDソフト／3名
(SNK)



5 マジカルドロップバンダナ／10名
(データイースト)



6 サイトロンオリジナルCDポーチ／5名
(サイトロン&アート)



7 オーバートップ・押し出しジントリック音楽CD／4名
(ポニーキャニオン／サイトロン&アート)



8 京バッチ／10名
(SNK)




## 応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切りは1月9日必着。
発表は3月号（2月9日発売）誌上。

## ネオジオフリーク11月号プレゼント当選者発表

①わくわく7音楽CD
藤田直樹・埼玉県／漆原良夫・栃木県／吉田光伸・静岡県
②神凰拳CDソフト
坂口豊・岐阜県／田代和博・福岡県／渋谷秀幸・長野県
③神凰拳雑誌プレゼント用テレカ
鈴木稚子・千葉県／山崎健一・埼玉県／安達陽平・熊本県／吉野勝彦・千葉県／松田博文・愛知県
④餓狼伝説3CDソフト
松原正憲・群馬県／浜田健史・兵庫県／大江英輝・宮城県／船見昌司・滋賀県／日野陽喜・島根県／池田健太・長崎県／内村有里・大阪府／山本のりこ・高知県／深谷昌貴・福島県／有村健太・鹿児島県
⑤安井邦彦サイン入りテレカ
野崎智子・福岡県／浅川奈緒美・茨城県／飯口豊・北海道
⑥パルスター音楽CD
東田正夫・青森県／長橋瞳・新潟県／山本直樹・大阪府／鈴木康介・千葉県／上田雄太郎・栃木県
⑦草薙京バッチ
萩原洋通・群馬県／八尾哲也・滋賀県／石倉利憲・大阪府／守屋高徳・愛媛県／佐藤信也・北海道／音成潤子・神奈川県／吉良大介・高知県／池田なつき・静岡県／宮原善典・岡山県／山之内崇人・新潟県／北野綾・広島県／山田和弘・栃木県／西野貴穂子・大阪府／高梨敦士・千葉県／石川崇・山梨県／小澤拓也・山梨県／鮫島健一・埼玉県／岡田昌文・京都府／西村優一・静岡県／西川彩・神奈川県
⑧マジカルドロップバンダナ
鏡和泰・東京都／三桝順子・京都府／湯川達司・神奈川県／鈴木幸人・愛知県／坂本惇志・三重県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ
# 通信販売コーナー

## フィギュア

価格:2,060円　送料:D(送料一覧表参照)



●龍虎の拳　外伝(10体1組)
商品番号:F-RYU-01




●サムライシリーズ(10体1組)
商品番号:F-SAM-02

## KOF'96ペタペタ転写シール



こすると紙や肌にも転写できるぞ！　暗いところでも光って見えるスグレモノです。5種類1セット(どちらのタイプか必ず明記)。

タイプA:草薙京、日本チーム、新・女性格闘家チーム、新・怒チーム、餓狼チーム
タイプB:八神チーム、サイコソルジャーチーム、龍虎チーム、ボスチーム、キムチーム

価格:3,090円　送料:F(送料一覧表参照)　商品番号:TS-KOF-01

## 草薙京ジグソーパズル

300ピース(サイズ:38cm×26cm)。



価格:1,545円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:P-KYO-01

## Tシャツ

イラストは森気楼。
Lサイズのみ。



価格:2,884円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:S-YMA-01

## サムライスピリッツ・タペストリー

A2サイズ(594mm×420mm)。
5種類1セット。
※閑丸のみ別サイズ



価格:3,090円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01

## テレホンカード

舞、ユリ、アテナのオリジナルテレカ。




価格:1,236円
送料:A(送料一覧表参照)
商品番号:T-YMA-04

## 覇王丸ステッカー

ヨコ16cm×タテ8cm。2枚1組。




価格:1,030円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-HAO-03

## '97 SAMURAI WORLD/SNK CALENDAR



限定120部

サムライカレンダー緊急発売！　7枚のカラーイラストは、もちろんすべて描き下ろし。サムライファンなら手に入れるべし！

サイズ:タテ760mm×ヨコ350mm
フルカラー/7枚(表紙含む)
価格:1,545円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:C-SAM-01

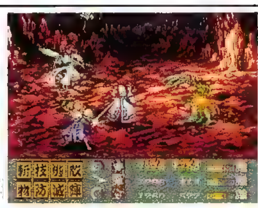
**この商品は電話予約でのみ受け付けます。**

**電話予約受付け日:12月15日　PM1:00～PM8:00**
**電話番号:(03)5395-6314**

限定120部ですので、定員になり次第締め切らせていただきます。大変混雑することが予想されますので、つながらない場合は時間をおいてからもう一度おかけなおしください。
上記以外の時間には、ご予約をお受けすることはできません。ご了承下さい。

## ソフト予約受付中!

ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。
商品の発送には発売日より2～3日かかります。



●真説サムライスピリッツ
武士道烈伝(CD版)
発売日:'97年春予定
予約締切日:未定
価格:未定
送料:E(送料一覧表参照)


イラスト/しろー大野

※KOF'96ムービングペット、ナコルル・リムルルテレカ、ポストカード、草薙京テレカ、八神庵テレカ、草薙京ステッカー、テリーステッカー、NEO・GEOハード、メモリーカード、ネオジオ　ACアダプターはすべて売り切れです。新たなご注文はお受けできませんのでご了承下さい。

## 申込方法

①現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料(手数料)の合計金額
【申込先】
〒112東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封書の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

②郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料(手数料)の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には『ネオジオフリークサービス部』と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160-5-105479」です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

## 草薙京ジャケット



価格:35,844円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記。)

## 草薙京グローブ'96



フリーサイズ
価格:10,094円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01

## 八神庵ジャケット

価格:30,694円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記。)

## 八神庵ロングシャツ

価格:20,394円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記。)



イラストは参考例です。

## 草薙京ピンバッチセット'96





価格:1,030円
送料:B
(送料一覧表参照)
商品番号:
B-KYO-01

## テリーキャップ





フリーサイズ
価格:3,914円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01
イラストは参考例です。

## 秘書コスチューム

●マチュア
商品番号:CS-MAT-01

●バイス
商品番号:CS-VIC-02

価格:35,844円
送料:E(送料一覧表参照)
サイズ:S・M・L
(希望サイズを必ず明記。)



## ハード&周辺機器

●NEO・GEOCD
価格:33,784円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02

●NEO・GEOCDZ
価格:43,775円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NCZ-03

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,854円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4,017円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,678円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2,266円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1,236円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD, CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1,236円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3,605円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3,605円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

※周辺機器に関しましては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承下さい。

**12月末から1月始めまで、年末のため郵便事故が予想されます。できるだけその時期を避けるよう、お願い致します。**

## 送料(手数料)一覧表

| |
|---|
| A=いくつでも100円 |
| B=いくつでも500円 |
| C=1個100円、2個以上200円 |
| D=2個まで500円、3個以上800円 |
| E=1個1,000円 |
| F=1個500円、2個以上900円 |

※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

## 通信販売利用時の注意

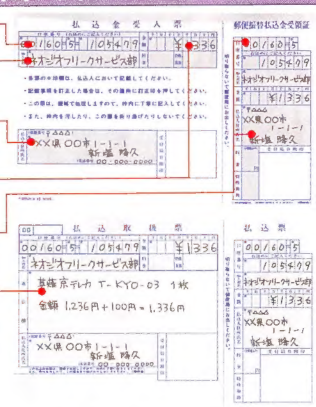
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認していただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】 **03-5395-6314**
ネオジオフリークサービス部　受付け時間　PM1:00〜PM8:00

## 郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します

2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。
その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません





※実際の商品とロゴ等若干異なる場合があります。

# NEO·GEO FREAK

NEO・GEO FREAK　1月号
第3巻第1号　通巻第20号
1997年1月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL 03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／伊丹恭
●デスク／新井正信，田原節子
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，吉田定広，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，MASA藤原，風のFLN，Dr.ちら，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T-DEN，ISHTAR，H.K，G·ARM，ウェッピン=イレーヌ，無双拳士ま
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO　DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

## 2月号予告

次号は1月9日発売
定価580円（本体563円）

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

■全キャラ必殺技解説&対人戦攻略

## サムライスピリッツ天草降臨

■対CPU戦攻略

## 超鉄ブリキンガー

■ステージ攻略第6弾

## わくわく7

■キャラ別ポイント攻略

## BREAKERS

■特殊技

# 超！編集後記

●この編集部も気がつけば、変な人ばかりになってしまった（平田くんと稲葉さんの編集後記参照。ついでに伊丹くんのも、あと森さんも）。みんなヘンな同人誌読むのやめない？　（勝俣）

●♪ロ～ンドン橋…バ～ニ～ング!!　今月の俺、狂ってま～ス♡　オラァ茶菓子出さんかい～！　おっと、てめぇのイナリ出すんじゃねェぞ。グへへ…。俺、来年26。イェ～イ!!　（伊丹）

●イェーイ困ってしまって俺ってそれって勘弁してっつって、なんて歌がどこかにあった様な気もするが、今月ヒマなはずだったのに何故泊まってる俺。やはり…いや何でもない。（新井）

●平田さん、何ご自分の事をタナにあげて…。いや、何でもありません。とある所で専学時代の友達に会った。早くお手紙書かなきゃ。でも、また同じ所で会えるよね！　きっと♡　（田原）

●ホモは平田くんでしょ。それからショタコンは蒲地さん（通りすがりの男の子をみつめてはその母親ににらまれる）、京命は森さんで…、だけどレズとゲーニッツって…誰？　（稲葉）

●この世に生を受けたからには、どうしてもやらなきゃならないことがあると思うんだ。それが何かはまだはっきり分からんけど、早く気づかないと時間がなくなりそうで不安だ。（蒲地）

●時々、大正時代にタイムスリップしてます。戦争は嫌いだよっていうのに、戦わなくちゃいけないらしい。でも「がんばって」って言葉に弱いんだよ。う～ん、こいこいやりたい。（林）

●拝啓　妹よ。今おにいちゃんはすごいとこにいます。編集部を見回すとホモにレズにショタコンに京命にゲーニッツがいます。僕も壊れそうです。でも閑丸ラブではないです。　（平田）

●今月は仕事が少なくて楽だった。?か月ぶりに部屋の掃除もできたし、おうちゲームも結構進んだ…と思いきや、バッドエンドのせいで23時間ムダに。少し悲しい。　（ジェイケイ）

●リアルバウト以来の攻略っす。誰も覚えてないだろうなぁ～（笑）。これからもよろしくっす。年末は、伊丹さんと釣りに行こうと計画してるっす。凍死しそうっす。（無双剣士　ま）

●風間の火月、火月、火月面白ぇ～。そういえば侍の情報がちと遅めなのは気のせい？　いや違うな。あひ。幻影闘技を一人でやるのは滅ぅ～。あ～あ～、額に肉って書くぞぉ！　（鷹）

●最近れいむさんに失神状態の俺ッチだが、今回キャラテキで高校時代にハマってた服とアクセサリーの知識が役にたってフバァ～ハッ。機会があれば詳しくやりたいッチね♡　（ゆーち）

●THUNDERのチケット取りてー。知らないうちに来日とライブの日程決まってたし。追加公演ないのかなー。ただそんだけでござるよニンニン。　（MASA藤原）

●IAとFEのタイプ1送りがショックでかい。ビジョンズが出たらHLも…タイプ1.5でソートラッシュデッキと緑白ゲドンでがんばろ。雪被りデッキも。　（DSP-たろりん）

●「ごあぁぁ！　聞け」「どうしたッん～？」「書け！　送れ！　そして聞け（質問を）！」「グへへ…じょじょに聞け！」…今回没ったコーナー名の案。最後のは伊丹氏作です。　（森）

◆巻頭特集

## キャラクター&声優からの新春メッセージ

◆オールドゲーム攻略

## 痛快GANGAN行進曲

◆もう一度愛して♡

## 戦国伝承

◆声優連載コラム

## コング桑田～人生、あーこりゃこりゃ

## 生駒治美～碧い砂時計

## 安井邦彦～遊びは終わりだ!!

（内容は都合により変更になる場合があります）



ブレイカーズ




●上級者の要求にも応える高い操作性を実現
●超必殺技をストック出来る「スペシャルゲージ」を使用し、更に白熱する対戦が可能
●レバーやボタンの組み合わせでくりだせる「特殊技」により、真剣勝負のかけひきを再現



VISCO® 株式会社ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL.03-3554-0124







NEO·GEO FREAK
1997年1月1日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
580YEN
雑誌07225-1
T1007225010585